

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. *Game* pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris ini sudah cukup bagus dari perancangan karena di dukung dengan *background* atau gambar yang menarik sehingga dapat diminati oleh anak-anak pada usia dini yaitu 6-15 tahun.
2. Aplikasi pembelajaran ini adalah suatu pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan bagi penggunanya, khususnya pada anak-anak usia dini yang memiliki daya ingat yang kuat dan responsive terhadap ilmu yang diberikan
3. Setiap kategori yang ada dapat memberikan pembelajaran bagi anak-anak usia dini dalam *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris.

V.2. Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Karena aplikasi ini dapat sebagai pembelajaran yang otodidak, sebaiknya di pandu oleh orang tua sehingga orang tua juga dapat melihat perkembangan anaknya secara langsung.

2. Dengan membaca tugas akhir ini diharapkan pembaca akan mendapatkan pengetahuan baru dan dapat menjadi inspirasi dalam menciptakan suatu aplikasi pembelajaran yang sifatnya mendidik namun tetap menyenangkan.
3. Aplikasi ini dibuat hanya untuk permainan satu orang (*single user*) khususnya pada anak-anak usia dini namun tidak menutup kemungkinan para orang dewasa juga dapat menjadikan aplikasi ini sebagai bahan ajar untuk pembelajaran dirinya sendiri.
4. Sebaiknya *game* ini dibuat dalam versi *mobile* sehingga anak-anak dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, L, D. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. Jurnal Simtrise Vol. 8 No. 1, April 2017, ISSN : 2252-4983.
- Maesaroh, S. (2016). Pembelajaran Interaktif Pengenalan Nama Hewan Menggunakan Bahasa Inggris Pada Siswa SD Kelas 3 Berbasis Android. Jurnal Sisfotek Global Vol. 6 No. 1, Maret 2016, ISSN : 2088-1762, ISSN : 2580-0450.
- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. Jurnal Telematika Vol. 7, No. 2 Agustus 2014.
- Sholihin, M & Farouq, K. (2016). Game Pass-Puss Dengan Construct 2. Jurnal Joutica-Press ISSN 2503-07103 April 2016.
- Sahputra, A. (2014). Perancangan Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris (Studi Kaasus : SDN.58/VII Teluk Rendah Sarolangun). Jurnal Ilmiah Media Processor Vol. 9 No. 1, Februari 2014, ISSN : 1907-6738.
- Syahputri, R & Rakhmawati, F. (2018). Pengaruh Multimedia Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Pada Meteri Pokok Persegi Panjang Dan Persegi Kelas VII Di MTS AL-ULUM Medan. Jurnal AXIOM Vol. 1, Januari-Juni 2018, P-ISSN : 2087-8249, E-ISSN : 2580-0450.
- Syuhada, A. (2014). Perancangan Aplikasi Game Rancang Bangun Angka Menggunakan Metode Exact String Matching. Jurnal Pelita Informatika Budi Darma Vol. VII, NO. 2 Agustus 2014 ISSN : 2301-9425.