

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari kesimpulan rumusan masalah dan setelah melakukan perancangan karya, analisa data, dan implementasi karya maka dapat ditarik beberapa data yang dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Membuat Game edukasi bergenre *Puzzle game 2D* dengan cara membuat konsep gambar 2D , ide cerita dan menyusun *game play*.
2. *Game* ini dapat dimainkan dalam jangka waktu yang panjang dengan cara memasukkan metode pembelajaran dalam game, sehingga anak mudah untuk bermain sambil belajar.
3. Menyajikan metode edukasi, dengan cara memberi pengetahuan terhadap anak melalui setiap pertanyaan-pertanyaan dalam setiap level pada game.

5.2 Saran

Beberapa saran yang bisa dijadikan sebagai masukan dalam perkembangan bagi peneliti yaitu :

1. Melakukan perbaikan dalam mendesain permainan yang telah ada.
2. Perlu dilakukan pengembangan dan penelitian lebih lanjut agar game ini dapat bermanfaat bagi anak-anak Sekolah Dasar terutama untuk kelas 1.
3. Pengembangan *game* dalam proses produksi hingga dapat membantu untuk kelancaran proses pembuatan game ini.

4. Apabila ada salah dalam isi maupun kalimat dari penulis dalam laporan ini mohon dimaafkan. Penulis menerima saran dan kritik yang membangun agar dalam pembuatan karya selanjutnya dapat lebih baik lagi. Terimakasih.

