

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan realisasi *game* edukasi menggunakan model pembelajaran *scramble* untuk anak Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Seritanjung yang telah dikerjakan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pembuatan *game* edukasi menggunakan model pembelajaran *scramble* untuk anak Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Seritanjung ini menghasilkan aplikasi *game* dengan ukuran 11,2 MB. Total durasi ke lima *level* ialah 7,5 menit dan maksimal durasi setiap *level* ialah 30 detik. Hasil *export* dalam *game* ini ialah dengan format apk pada *mobile android* dan dapat diakses secara *online* melalui: <https://gamesscrambleword.netlify.app/>.
2. Berdasarkan hasil pengujian *game scramble word*, maka *game* ini memenuhi prinsip pembuatan *game puzzle* yang terdiri dari *Splash Screen*, *Scene Main Menu*, *Scene Petunjuk*, *Scene Info*, *Scene Game Play (Scene level 1-5)*, *Scene Good Job*, *Scene Try Again*, *Scene Level Complete*.
3. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *cohen kappa* sebagai pengukuran *game scramble word* mendapatkan indeks “1” dan berada dikategori “Sangat Baik”. Maka dapat dikatakan bahwa *game scramble word* yang dibuat “Sangat Layak” digunakan.

5.2 Saran

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam proses perancangan *game* edukasi yang dibuat. Untuk itu peneliti memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Sebaiknya dalam perancangan *game* edukasi ini perlu dikembangkan lebih luas lagi mengenai *game* edukasi model pembelajaran *scramble*.

2. Perlu dikembangkan *game* edukasi dari *game* 2D ke *game* 3D sehingga *game* edukasi tersebut tampak lebih interaktif dan menarik.
3. Perlu adanya pengembangan fitur pada *game* ini yang lebih interaktif dan menarik.
4. Selain dapat di *install* pada format apk dan dapat diakses secara *online*, diharapkan *game* edukasi model pembelajaran *scramble* ini dapat di *install* pada sistem operasi iOS, dan dapat dihadirkan dalam beberapa halaman *website game store*.