

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pada Bab 1, Bab 2 dan Bab 3, maka penulis mengambil kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. *Game* edukasi yang dapat mengasah kemampuan berfikir anak dengan puzzle, dan mengenal benda atau objek dalam bahasa Inggris sudah berhasil dibangun dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS6.
2. *Game* Petualangan Kancil (Kancil dan Kerbau, Kancil dan Pak Tani), telah mengangkat beberapa seri dongeng Si Kancil, dengan modifikasi yang memiliki nilai moral di dalam dongeng.

7.2 Saran

Setelah melakukan pengujian, *Game* ini masih terdapat kekurangan. Penulis berharap *game* ini dapat dikembangkan. Saran yang dapat diberikan untuk keberlanjutan tugas akhir ini adalah:

1. Menambah *high score*.
2. Dapat di implementasikan pada OS iOS.
3. Dapat me-*random* soal yang diberikan dalam *game*.