

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan implementasi dan pembahasan mengenai pemanfaatan aplikasi scratch untuk pembelajaran pembuatan game interaktif pada anak usia 8-10 tahun, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penulis berhasil membuat game interaktif dengan pemanfaatan aplikasi scratch pada anak usia 8-10 tahun.

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan untuk selanjutnya yaitu dengan melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dan lakukan penyesuaian berdasarkan umpan balik dari pengguna. Pertimbangkan juga bagaimana media ini dapat diadaptasi untuk berbagai konteks, termasuk pembelajaran daring.