

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Aplikasi *game* berbasis flash mengenal huruf, angka dan berhitung ini merupakan game yang dirancang untuk pembelajaran pengenalan huruf dan angka bagi anak-anak yang dilengkapi dengan sound, animasi dan gambar.

Untuk belajar berhitung sebaiknya jangan diberikan kepada anak sebelum mereka mengenal angka dengan benar dan bisa berhitung dengan simbol-simbol atau gambar karena akan memberatkan bagi mereka.

B. SARAN

Aplikasi *game* berbasis flash untuk pembelajaran pengenalan huruf dan angka ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi anak-anak usia 5-6 tahun khususnya sebagai media bermain sambil belajar.

Dalam penggunaan aplikasi *game* edukasi mengenal huruf dan angka diharapkan adanya bimbingan dari para orang tua atau dari guru, sehingga anak-anak paham akan penggunaan *game* edukasi ini.

Daftar Pustaka

- Jayan. (2006).*Animasi Kartun Lucu & Interaktif Flash*.Palembang,Maxikom.
- Komputer. (2013). Artikel. "Game Edukatif untuk Anak."
- Madcoms. (2010). *Animasi cantik flash CS4*. Penerbit,Andi Publisher.
- Madcoms. (2009).*Mahir dalam 7 hari adobe flash CS4*. Penerbit,Andi Publisher.
- Object Management Group. (1999).*Unified Modelling Language*.
- Rumbaugh, James, Ivar Jacobson, and Grady Booch. *The Unified Modeling Language Reference*
- Wandah Wibawanto.(2005). *Membuat Game dengan Macromedia Flash*.Yogyakarta, Andi.
- <http://wahyuti4tklarasati.blogspot.com/calistung-pada-anak-usia-dini.html>.
- Diakses pada 2 Oktober 2014.