

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Sub bab ini berisikan kesimpulan penulis setelah *game* yang penulis buat selesai beserta dengan tes yang dilakukan terhadap *game* yang penulis buat. Berikut ini adalah kesimpulan yang penulis buat :

1. *Game Scrabble Multiplayer* ini dapat dimainkan oleh semua kalangan secara umum dan juga oleh anak-anak secara khusus. Karena memang sejak awal *game* ini ditujukan untuk menunjang pendidikan bagi anak-anak. Baik dalam hal pembelajaran Bahasa Inggris maupun dalam pengenalan pengoperasian komputer di tingkat dasar.
2. Apabila anak-anak belum terbiasa bermain *scrabble* dalam versi Bahasa Inggris karena belum banyak mengetahui perbendaharaan kata dalam Bahasa Inggris, di sini anak-anak dapat menggunakan proses *hint*.
3. Para guru dapat memantau hasil permainan setiap anak dalam setiap permainan dengan melihat *Student Report*. *Student Report* di sini berisi data-data permainan setiap anak seperti tanggal bermain, *score*, dan juga kata-kata yang dibentuk oleh setiap anak pada setiap permainan.

6.2 Saran

Sub bab ini berisi saran-saran dari penulis untuk pengembangan *game "Scrabble Multiplayer"*. Berikut ini saran-saran dari penulis :

Dapat memberikan *hint* dengan menempatkan kata-kata yang dapat dirangkai langsung pada papannya dan prosesnya dapat lebih cepat dengan mengembangkannya melalui perancangan AI.