

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini Melalui kedua proyek Game di atas, anak-anak diajak untuk berimajinasi, membayangkan sebuah cerita, dan berusaha mewujudkannya dalam aplikasi Scratch. Masih banyak hal lain yang dapat dilakukan pengguna melalui aplikasi Scratch terkait dengan karakter dan halaman yang dapat ditambahkan sampai tidak terbatas. Dalam hal ini, hanya kreativitas yang membatasi pengguna mewujudkan imajinasinya, keterampilan dalam membuat suatu Game

4.2 Saran

- Agar bisa melatih kefokuskan seseorang dalam permainan dan meningkatkan ketangkasan untuk memperhitungkan langkah selanjutnya
- Biar anak SD dan anak SMP mempelajari dalam software scratch mempermudah membuat suatu game dan keterampilan pada anak anak usia sekarang ini.