

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan pada media pembelajaran yang masih konvensional yang mengakibatkan anak usia dini tidak fokus pada proses pembelajaran yang dilakukan, untuk itu dilakukan perancangan dan pembangunan game edukasi sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Dengan game edukasi ini memberikan alternatif baru dalam proses belajar dengan menampilkan 2 permainan yaitu game puzzle dan game kuis, adapun metode pengujian yang dilakukan dengan metode *White Box* dan *Black Box*, yang dimana pengujian yang dilakukan menggunakan *White Box* berjalan dengan baik sesuai dengan kode program dan metode *Black Box* berjalan dengan mana mestinya dan semua tombol yang ada pada game edukasi berfungsi dengan baik. Dan dari hasil pengujian yang dilakukan ke pengguna aplikasi game edukasi, dapat disimpulkan bahwa game edukasi ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian serta kesimpulan tertulis diatas untuk itu saran untuk penelitian ini selanjutnya untuk pengembangan yaitu :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan lebih banyak level dari game puzzle serta pada game kuis.

2. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada perangkat smartphone android, untuk itu diharapkan adanya pengembangan untuk sistem operasi lainnya seperti Ios hingga windows phone.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Fatchur Rahman, 2017. “Pembangunan Permainan Edukasi Ketel (Klasifikasi Komponen) Berbasis Android Dengan Tools Unity 3D Game Engine”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Aminah, S., & Sasmita. (2020). Pelatihan Editing Photo Dengan Adobe Photosop Di SMA Negeri 3 Pagar Alam. Ngabdimas, 3(1), 7–13. <https://doi.org/10.36050/ngabdimas.v3i1.236>
- Cuc, M. C. (2014). The influence of media on formal and informal education. *Procedia-Social and Behavioral Science*(143), 68-72.
- Fahmi, A. N., Pendidikan, P. T., Negeri, U., Maret, S., Videoscribe, S., Info, A., & Videoscribe, S. (2020). Dampak Positif Penggunaan Smartphone pada Anak Usia 2-3 Tahun dengan Aktif Pengawasan Orang Tua. 2, 17(03), 100.
- Fransiska, E. D., Akhriza, T. M., Informasi, S., Informatika, T., & Informatika, M. (2017). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Informatif Dan Interaktif Untuk Pengenalan Pendahuluan Augmented Reality (Ar) Yang Aplikasi Aranimals Bisa Lebih Interaktif Karena Dapat Memberikan Pesan Dan Respon Kepada Anak-Anak , S. Eminent Nasional Sistem Informasi, September, 636–645.
- Galih Adisya Mahaputra, 2016. “Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android (*Animaze Quiz*)”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia
- Ismail.2019. Media Pembelajaran Edukasi. Jakarta : Gramedia
- Khaerudin, M., Srisulistiwati, D. B., & Warta, J. (n.d.). Game edukasi dengan menggunakan unity 3d untuk menunjang proses pembelajaran. 263–272.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya Penggunaan Media Siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-

- Makambahe, Y. A., Kaparang, D. R., & Mewengkang, A. (2018). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Huruf Berbasis Augmented. *Engineering Education Journal (E2J-UNIMA)*, 6(3).
- Miftah, Z., & Sari, I. P. (2020). Analisis Sistem Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Sus. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 40. <https://doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7076>
- Muhammmad Fauzi, 2013. "Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Karies Untuk Anak Usia 6 – 8 Tahun". Skripsi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106-118.
- Pane, B., Najoran, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17793>
- PRADANA, Y. A. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Paud Permata Ibu Jatirejo. 1–7. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/561/>
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Reigeluth, C. M., Beatty, B. J., & D., R. (2016). *Instructional-design theories and models, Volume IV: The learner-centered paradigm of education*. Routledge. New York: Routledge
- Rohmawati, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara "Tanara" Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(2), 173–184. <https://doi.org/10.24176/sitech.v2i2.3907>

Tujni, B., & Syakti, F. (2019). Implementasi Sistem Usability Scale Dalam Evaluasi Perspektif Pengguna Terhadap Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 11(3), 241–251.
<https://doi.org/10.33096/ilkom.v11i3.479.241-251>

Wulan Patria Saroinsong. (2016). Gadget Usage Inhibited Interpersonal Intelligence Of Children On Ages 6-8 Years Old. *Publications, Scientific Technology, Educational*, 775–781.