

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Nurul Huda Ngebruk hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

Peneliti merancang dan membuat aplikasi ini dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan silabus TK untuk menganalisa kebutuhan sistem. Perancangan aplikasi *game* ini menggunakan metode *waterfall* yaitu pengumpulan data, *desain*, *implementasi*, *testing*. Perancangan sistem menggunakan *flowchart* dan *use case diagram*. *Desain* aplikasi menggunakan *canva*, *draw io*, *google* dan untuk pembangunan sistem menggunakan *adobe animate cc 2018* dengan pemrograman menggunakan *actionsript 3.0*. Dalam peroses pengembangan sistem menggunakan metode *blackbox testing*, *whitebox testing*, dan juga pengujian kuesioner. Sistem ini telah di uji dan mendapatkan hasil yang sudah layak digunakan. Hasil rekapitulasi *blackbox testing* medapatkan hasil *persentase* 100%, pengujian *whitebox* mendapatkan *persentase* 100%, sedangkan pengujian kuesioner mendapatkan hasil *persentase* 92%, dengan 62% bahwa anak-anak *happy* saat bermain *game* interaktif. Yang artinya aplikasi ini sudah sangat layak digunakan untuk media pembelajaran.

Game aplikasi ini juga terdapat beberapa fitur yang bisa diakses oleh calon pengguna aplikasi diantaranya: Fitur profil, fitur mematikan musik/menghidupkan musik, fitur pemilihan pelajaran dan fitur kembali ke *menu* utama. Memainkan aplikasi *game* ini cukup mudah, calon pengguna aplikasi hanya cukup mengisi soal yang telah disediakan, terdapat 5 buah soal yang perlu diisi oleh pengguna aplikasi dan di dalam soal terdapat alat untuk menghitung jumlah soal. Jika jawaban benar maka pengguna aplikasi akan mendapatkan nilai sebaliknya jika jawaban salah pengguna tidak mendapatkan nilai.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, maka penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan di dalam aplikasi *game* ini. Oleh karena itu, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Perlu menambahkan *fitur* pengganti soal, agar aplikasi tersebut dapat menjadi lebih baik lagi.
2. Mengubah aplikasi tersebut ke versi android yang terbaru.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR PUSTAKA

- Adenansyah, F. M., & Nurhidayat, A. I. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi Belajar Aksara dan Tata Krama Bahasa Jawa untuk SD Kelas 4 Berbasis Android*. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10(9), 1-9.
- Arta, A., & Putri, D. A. P. (2020). *Game edukasi pembelajaran sejarah berdirinya Indonesia untuk sekolah dasar*. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(2), 77-81.
- Arta, A., & Putri, D. A. P. (2020). *Game edukasi pembelajaran sejarah berdirinya Indonesia untuk sekolah dasar*. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 20(2), 77-81.
- Baskoro, H., & Ariadi, F. (2023). *Perancangan Game Edukasi Kuis Interaktif Smartkids Matematika Dasar Berbasis Android Menggunakan Construct 2*. *Logic: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(4), 891-906.
- Efriantrinara, Dinar. (2018). *rancang bangun aplikasi android sebagai alat bantu pembelajaran matematika interaktif untuk menarik minat belajar anak prasekolah* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Eliza, D., & Karmila, D. (2021). *Pengaruh Game Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Digital Literacy Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Iii Ladang Panjang Kabupaten Merangin*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9737-9744.
- Febrianto, W., & Yenni, Y. (2020). *Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Hukum Tajwid Pada Anak Usia Dini Berbasis Android*. *Journal Information System Development (ISD)*, 5(2).
- Fitri, A. H., & Susanti, S. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Menghitung Angka 1–10 Melalui Permainan Bola Angka Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Pelita PAUD*, 3(1), 10-17.
- Guslinda, S. P., & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Hafiz, A., Kirana, C., Aprizal, Y., Susanto, F., Durachman, N., Subekti, Z. M., & Kapri, R. H. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Dua Dimensi Untuk Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 9(1), 94-100.

- Janiati, N. (2021). *Rancangan Game Edukasi Matematika "Learn and Play" Untuk Anak Kelas 1-3 SD Sebagai Media Belajar Berbasis Android di SDN 07 Kramat Jati Jakarta Timur*. *Jurnal Esensi Komputasi IBN Vol*, 5(2).
- Kalaka, Y., Mustofa, Y. A., & Dalai, H. (2023). *Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 2(1), 1-82.
- Khairiyah, U., & Faizah, S. N. (2020). *Respon siswa terhadap penggunaan modul tematik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis*. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 1-8.
- Khairani, N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). *Perancangan Game 2 Dimensi Petualangan Anak Menyelamatkan Orangtua Sebagai Media Edukatif Bagi Anak Dengan Metode Waterfall*. (JurTI) *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(1), 19-23. Buku
- Khan, F., & Rismayadi, A. A. (2020). *Perancangan Permainan Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2 Di Sdn 2 Cibunigeulis Kota Tasikmalaya*. *Eprosiding Sistem Informasi (Potensi)*, 1(1).
- Kuswiyanti, T. S., Santoso, S., & Indriyani, F. (2020). *Aplikasi Pengenalan Profesi Pada Anak Usia Dini Berbasis Android*. *Academic Journal Of Computer Science Research*, 2(2).
- Ma'ruf, J., & Firmansyah, R. (2023). *Rancang Bangun Game Edukasi Kuis Matematika Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*. *Jurnal Times*, 12(1), 1-9.
- Maulidya, D. A. (2022). *Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Menghafal Dan Membaca Al-Qur'an Berbasis Android*. Malang: Program Sarjana Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
- Misrawati, M., & Suryana, D. (2022). *Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Tematik Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 298-306.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). *Pengembangan Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133-4143.

- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).
- Ruspa, A. R., & Muklim, M. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Pada Anak Usia Dini Tk Kristen Hosana Terpadu*. *Bandwidth: Journal Of Informatics And Computer Engineering*, 1(1), 43-56.
- Saputro, R. D., Kasih, P., & Rochana, S. (2022, November). *Pengujian Black Box dan Kuesioner Pada Game Gems Advanture*. In *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)* (Vol. 6, No. 3, pp. 047-052).
- Setiadi, T., & Putra, T. A. (2018). *Perancangan Game Berhitung Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Pada Tk Muslimat Nu 09 Penanggulan Kendal*. *Saintekbu*, 10(1), 1-9.
- Shabihi, M. (2021). *Upaya Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menyusun Silabus dan Rancangan Proses Pembelajaran (RPP) melalui Supervisi Akademik Berkelanjutan di TK Dharma Wanita Diknas Kota Bengkulu*. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 4(2), 187-200.
- Sulistyowati, S., Gunawan, E., & Rusdiana, L. (2022). *Aplikasi Game Edukasi Matematika Tingkat Dasar Berbasis Android*. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 107-112.
- Thang, J., & Sari, R. E. (2022). *Design Game Puzzle Untuk Tingkat Sekolah Dasar Menggunakan Adobe Cc Animate 2018*. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 14(1), 54-67.
- Yunus, Muh. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Game Untuk Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar*. Malang: Program Sarjana Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
- Harini, Y, N M.Pd (2013). *Kognitif A*