

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari implementasi *Game* Edukasi Belajar Membaca Tanpa Mengeja Menggunakan Unity adalah sebagai berikut :

1. *Game* edukasi untuk belajar membaca tanpa mengeja yang menerapkan metode BMTM dibuat menggunakan *software* Unity dan Bahasa Pemrograman C#. Hasil pembuatan game edukasi ini berupa *game* dua dimensi, karena objek-objek yang dibuat dalam *game* merupakan objek dua dimensi. *Game* ini dibangun menggunakan metode *waterfall* yang memiliki tahapan antara lain, analisis kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program, dan *maintenance*, serta telah diuji menggunakan metode pengujian *blackbox*, *whitebox* dan pengguna.
2. Berdasarkan rekapitulasi hasil uji coba, menunjukkan tingkat keberhasilan dengan rata-rata 100% kualitas *game* edukasi Belajar Membaca Tanpa Mengeja yang dikembangkan adalah sangat baik. Sedangkan hasil observasi pada pengguna menunjukkan kemampuan membaca siswa meningkat, setelah *game* edukasi Belajar Membaca Tanpa Mengeja ini diimplementasikan. Jadi *game* edukasi yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media belajar membaca.

5.2 Saran

Berikut beberapa saran yang diperlukan untuk membangun atau mengembangkan game edukasi belajar membaca ini lebih lanjut antara lain:

1. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan *game* edukasi dengan materi yang lebih luas sehingga dapat memperbanyak kosa kata yang diperkenalkan kepada siswa.
2. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan *game* edukasi membaca dengan menggunakan suara/audio yang lebih bagus, agar lebih menarik minat belajar siswa.
3. Penggunaan *game* edukasi disarankan agar didampingi oleh guru atau orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, I., & Furqon, R. M. (2018). The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 8(2), 141-148.
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336-2344.
- Andriansyah, W. (2017). *Perancangan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Nusantara Berbasis Android* (Doctoral Dissertation, STIKOMDinamika Bangsa Jambi).
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualisation Auditory Kinesthetic (VAK). *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1).
- Fauzi, F. (2018). Karakteristik Kesulitan Belajar Membaca Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(2), 95-105.
- Febriansyah, F., Nining, R., Purnamasari, A. I., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 336-344.
- Gunarsa, S., D., dan Yulia S., D., G., (2003). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Laila, N. A. (2009). Pengaruh Pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) terhadap Hasil Belajar Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3).
- Mandala, K., & Efrina, E. (2019). Metode Belajar Membaca Tanpa Mengeja (BMTM): Alternatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Dyslexia. *Pakar Pendidikan, Universitas Negeri Padang*, 17(2), 94-104.
- Nilayani, S. A. P., & Rahayuni, I. G. A. A. (2022). Metode Membaca Tanpa Mengeja sebagai Metode Pembelajaran Bahasa bagi Anak Berkebutuhan Khusus Disleksia. *LAMPUHYANG*, 13(2), 84-94.

- Panggayudi, D., S., Sulaweh., W., dan Ihsan, P. (2017). Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bimbingan Pada Anak Usia Dini. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*. 2(2), 255- 266.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
- Puspitasari, C. (2015). *Game Gdukasi Android Untuk Belajar Membaca Tanpa Mengeja Desain, Pembuatan dan Evaluasi Sampel* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- 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).
- Riady, S. C. R., Sentinuwo, S., & Karouw, S. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Anak Sekolah Minggu Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
- Rosa, AS, & Shalahuddin. M. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : Informatika.
- Santi, I. T. (2013). Pembuatan Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Di Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 6(2).
- Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis *Role Playing Game* (RPG) Pada Materi Struktur Atom Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa Kelas X SMA Di Kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2), 96-104.
- Sasmito, G. W. (2017) Penrapan Metode *Waterfall* Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika* 2(1).
- Suprapti, Dwi, Kamisutara, Made, dan Putu Artaya. (2017) Analisa Pengujian Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Metode *White Box*. Seminar Nasional Ilmu Terapan. Surabaya.
- Vitianingsih, A. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform*, 1(1), 25-32.
- Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem

Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*,
October, 1-5.

Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). Pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254411.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT