

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah berhasil dibuat aplikasi permainan “*Smart Kids*” yang dibuat sebagai sarana pembelajaran sehingga dapat mempermudah proses anak-anak dalam belajar membaca dan berhitung karena selain sebagai hiburan juga sebagai sarana untuk belajar.
2. Permainan ini dapat mengembangkan pemikiran dan meningkatkan minat belajar anak-anak untuk lebih rajin dalam belajar membaca dan berhitung.
3. Pemain tidak hanya mendapatkan kesenangan/hiburan dalam bermain tetapi juga mendapatkan manfaat dari permainan ini, yaitu dapat mengasah otak dan cara berfikir anak-anak agar lebih pintar dalam membaca dan berhitung.
4. Dari hasil uji kelayakan yang menggunakan uji kuesioner dari 30 orang responden dan 12 pertanyaan, pada kategori Anak Usia Dini laki-laki dan perempuan (umur 5 - 5.6 th) ada 10 responden, profesi Guru laki-laki dan perempuan (umur 28 - 58 th) 10 responden, kategori Orang Tua laki-laki dan perempuan (umur 23 - 52 th) 10 responden, masing - masing panelis berjumlah 10 orang jadi total responden 30 orang. Dilihat dari persentase Kuesioner didapat angka paling tinggi yaitu 100 % pada anak usia dini, ini merupakan respon yang sangat positif karena permainan “*Smart Kids*” ini dibuat dan ditujukan untuk anak usia dini, mulai dari tampilan, tujuan dan kemudahan,

yang mana dapat mempermudah anak-anak dalam berhitung dan menarik perhatian anak-anak untuk lebih rajin dalam berhitung, sehingga materi pembelajaran perhitungan dasar dapat di kenalkan sejak sedini mungkin, kemudian respon yang positif kedua dari profesi guru yaitu 90 % sangat setuju dengan permainan “*Smart Kids*” ini dari tampilan, tujuan dan kemudahan, selanjutnya respon positif 96 % yaitu dari orang tua respon sangat setuju dan sangat mendukung dengan permainan “*Smart Kids*” ini mulai dari tampilan, tujuan dan kemudahan, jadi dapat ditarik kesimpulan dari tiga respon positif di dapat angka 95.4 % respon sangat setuju, dan dapat dinyatakan permainan “*Smart Kids*” ini sangat layak untuk dimainkan untuk anak usia dini.

5. Dalam permainan ini terdapat dari enam menu yaitu Huruf, Angka, Berhitung, Membaca, Buah, Hewan, dan Pengaturan Suara.
6. Pembuatan permainan ini menggunakan aplikasi *Construct 2* dibuat secara bertahap dimulai dari pembuatan objek/gambar setiap menu, *Splash Screen*, menu pilihan utama, *setting* pengenalan, *setting* menu berhitung , menu membaca, menu buah, menu hewan, *setting* audio, sampai meng-eksport menjadi Aplikasi *android*.

4.2. Saran

Berkaitan dengan telah terselesaikannya penulisan tugas akhir ini, ada beberapa masukan dan saran-saran yang disampaikan sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan lebih lanjut permainan dapat dikembangkan dengan

tampilan yang lebih menarik sehingga tidak membosankan dan membuat soal permainan dengan menambah beberapa jenis soal yang lebih bervariasi seperti susun gambar dan mencocokkan sebuah kalimat.

2. Untuk menu perhitungan menambahkan soal ke nominal angka yang lebih besar sehingga *game* tidak hanya untuk anak usia dini tetapi dapat di mainkan oleh semua kalangan.
3. Menambahkan level akan membuat *game* lebih menarik.
4. Perbanyak memainkan *game* tentang perhitungan agar mudah mendapatkan inspirasi saat membuat *game* perhitungan.