

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 “*Apple Math*” yang dibuat sebagai sarana pembelajaran sehingga dapat mempermudah proses anak-anak dalam belajar 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 berhitung .
3. Aplikasi permainan “*Apple Math*” ini berisi tentang soal perhitungan dan memiliki 4 soal pilihan operasi perhitungan dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian.
4. 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 perhitungan.
5. 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 "*Apple Math*" 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 "*Apple Math*" ini dari tampilan, tujuan dan kemudahan, selanjutnya respon positif 96 % yaitu dari orang tua respon sangat setuju dan sangat mendukung dengan permainan "*Apple Math*" 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 "*Apple Math*" ini sangat layak untuk dimainkan untuk anak usia dini.

6. Dalam permainan ini terdapat dari lima menu yaitu *Play*, *123*, *Cara Main*, *Perhitungan*, *Pengaturan Suara*,.
7. Pembuatan permainan ini menggunakan *Construct 2* dibuat secara bertahap dimulai dari animasi karakter, *Splash Screen*, menu utama, menu pilihan, susunan *layout perhitungan*, *setting* menu utama, *setting* menu pilihan, *setting* perhitungan, *setting* audio, sampai meng-eksport menjadi Aplikasi.

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 operasi hitungan dengan menambah beberapa jenis soal operasi hitungan yang lebih bervariasi.

2. Untuk soal 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. Menambahkan objek, jadi tidak hanya objek *apple* saja sehingga membuat *game* lebih menarik.
5. Perbanyak memainkan *game* tentang perhitungan agar mudah mendapatkan inspirasi saat membuat *game* perhitungan.