

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan evaluasi dari bab-bab terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Software yang digunakan untuk membangun game “ seek and seek “ adalah Macromedia flash 8, Corel draw x3, Adobe Photoshop cs3, Adobe audition 3.
2. Menghasilkan game yang dapat digunakan sebagai sarana bermain sekaligus belajar, dan menambah pengetahuan anak taman kanak kanak untuk berbahasa inggris dasar tentang nama benda dan kebutuhan yang diperlukan saat melakukan aktifitas.
3. Pengujian game menggunakan dua pengujian yaitu: pengujian alfa (pengujian yang dilakukan oleh pembuat aplikasi) dan pengujian beta (aplikasi atau game diujikan kepada *user*) yang meliputi tahap demo aplikasi dan kuisioner.

Berdasarkan hasil tersebut juga dapat dijelaskan bahwa aplikasi ini telah memenuhi kriteria *education game* yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Nilai Keseluruhan (*Overall Value*), aplikasi ini menyajikan tampilan yang interaktif dan penentuan durasi game dengan penggunaan *timer*.
2. Dapat Digunakan (*Usability*), aplikasi ini memiliki *interface* yang *user friendly* sehingga mudah digunakan oleh *user*.
3. Keakuratan (*Accuracy*), perancangan aplikasi ini sesuai dengan konsep *game* pada tahap awal perencanaan.
4. Kesesuaian (*Appropriateness*), menu dan fitur yang disediakan dalam aplikasi ini sesuai dengan rancangan dan berfungsi dengan baik.
5. Relevan (*Relevance*), penggunaan warna-warna ceria, animasi, musik dan efek suara lainnya sesuai dengan target *user* aplikasi yaitu anak - anak.
6. Objektivitas (*Objectives*), *user* mampu memahami materi pembelajaran bahasa Inggris yang terdapat dalam *game*.
7. Umpan Balik (*Feedback*), umpan balik dalam penggunaan aplikasi seperti efek suara pada tombol telah membantu *user* dalam kemudahan menggunakan aplikasi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game "seek and seek" ini dikategorikan baik dan telah memenuhi kriteria *education game*.

5.2 Saran

Berikut adalah saran - saran untuk pengembangan lebih lanjut terhadap Aplikasi *Education Game* untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dasar tentang pengenalan nama benda dan benda di ruangan pada anak – anak :

1. *Game* dalam aplikasi ini diharapkan dapat lebih bervariasi lagi bentuknya agar anak - anak sebagai *user* semakin temotivasi memainkannya.
2. *Game* dalam aplikasi ini memiliki tingkat kesulitan (*level*) permainan yang tidak terlalu banyak. Untuk itu diharapkan dalam pengembangan selanjutnya dapat dibuat *game* yang memiliki banyak *level*.
3. Hasil penilaian yang dilakukan melalui kuisioner terhadap *user* dapat dijadikan evaluasi untuk memperbaiki aspek - aspek dalam *game* yang dinilai belum cukup baik.
4. Aplikasi *Education Game* untuk Pembelajaran Bahasa Inggris dasar tentang pengenalan nama benda dan benda di ruangan pada anak – anak yang diperlukan ini masih dapat disempurnakan lagi. Untuk itu, perlu dilakukan pengembangan aplikasi *game* yang lebih baik dari segi desain maupun kualitas untuk meningkatkan manfaat aplikasi ini di masa depan.