

BAB V PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Pengembangan game edukasi Android pengenalan bilangan pada anak usia dini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu studi literatur, analisis software dan hardware, desain game yang terdiri dari desain diagram Unified Modeling Language (UML), desain interface. Pembuatan game edukasi Android ini menggunakan konsep objek 2D dengan software Android Studio dan untuk memberikan aksi pada setiap objek edukasi ini yang telah dikembangkan terdiri dari halaman-halaman permainan yang menerapkan elemen game.

Game edukasi Android yang dikembangkan dapat digunakan sebagai fasilitas media pengenalan bilangan yang dapat meningkatkan hasil belajar pada anak usia dini. Setelah dibuatnya aplikasi Game Edukasi Tobak Lagu dapat diketahui memiliki manfaat untuk media pembelajaran dalam meningkatkan daya ingat karena diadak diharuskan menghafalkan lagu yang telah diputar, membaca lirik untuk mengerjakan, berbicara dengan cara bernyanyi, dan belajar mengambil keputusan dengan cara memilih jawaban kuis pada game.

4.3 Saran

Aplikasi ini dapat ditingkatkan supaya fungsi edukasi yang diharapkan dapat tersampaikan dengan baik kepada pengguna. Aplikasi dapat dikembangkan dan dikemas dengan tampilan yang lebih menarik agar pengguna lebih tertarik untuk memainkan gamenya. Fasilitas game dapat ditambahkan dengan sesuai yang menarik agar pengguna lebih tertarik memainkannya.