

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan *game* interaktif edukatif menggunakan metode *Fisher-Yates Shuffle* berhasil meningkatkan daya tarik belajar anak. Penggunaan metode ini memungkinkan penyajian soal yang acak dan bervariasi sehingga tidak monoton, yang terbukti mampu menjaga minat anak saat bermain sekaligus belajar. Dengan pendekatan desain yang disesuaikan untuk anak usia dini dan pengujian kepada pengguna melalui kuesioner, *game* yang dikembangkan menunjukkan tingkat *Usability* yang tinggi dan respon positif dari anak-anak maupun pengamat dewasa, sehingga layak dijadikan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Didapatkan hasil pengujian *Usability Testing* yang dilakukan terhadap 23 responden dengan menggunakan 23 pernyataan kuesioner yang mewakili lima aspek yaitu *Learnability*, *Memorability*, *Efficiency*, *Errors*, dan *Satisfaction*. diperoleh data bahwa setiap aspek memperoleh nilai rata-rata yang tinggi. Rata-rata keseluruhan aspek yang dihasilkan sebesar 84,2%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Hasil ini menunjukkan bahwa *game* "Si Boleng Oleng" telah memenuhi prinsip-prinsip *Usability* dengan baik, serta dinilai mudah dipelajari, efisien digunakan, minim kesalahan, mudah diingat, dan memberikan kepuasan kepada penggunanya. Dengan demikian, *game* ini layak dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan daya tarik belajar anak usia dini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan lebih lanjut:

- a. Penambahan variasi konten pembelajaran, seperti tantangan, soal, dan materi agar dapat meningkatkan minat belajar anak secara berkelanjutan.

- b. Peningkatan elemen visual dan audio dalam *game*, seperti penggunaan animasi, efek suara, penambahan fitur suara di tiap pertanyaan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.
- c. Penyempurnaan panduan atau tutorial di awal permainan, guna membantu anak memahami cara bermain secara mandiri, terutama bagi pengguna yang baru pertama kali mencoba.
- d. *Game* dapat dikembangkan agar kompatibel di berbagai jenis perangkat, seperti *smartphone* atau tablet sehingga memudahkan akses bermain.
- e. Pengembangan sistem pelaporan hasil belajar, agar orang tua atau guru dapat memantau perkembangan anak secara berkala dan lebih mudah mengidentifikasi aspek yang perlu ditingkatkan.

Demikian saran dari penulis, diharapkan pengembangan *game* edukatif interaktif ke depannya dapat lebih optimal, tidak hanya dari sisi teknis dan tampilan, tetapi juga dari segi konten pembelajaran yang mendukung proses belajar anak usia dini secara menyeluruh. Semoga saran ini dapat menjadi masukan yang bermanfaat bagi pengembang selanjutnya maupun pihak-pihak yang tertarik dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk anak-anak.