

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil pembuatan sebuah aplikasi *Game* Edukasi Berbasis *Multimedia* Untuk Anak TK Menggunakan *Java SE* ini, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. *Game* Edukasi Berbasis *Multimedia* Untuk Anak TK Menggunakan *Java SE* ini ditujukan anak TK (Nol Besar) sebagai alat pembelajaran.
2. *Game* ini memiliki empat buah permainan yaitu permainan berhitung, permainan tebak gambar, permainan mencocokkan gambar dan permainan tebak suara. Setiap jenis permainan memiliki empat *level*, disetiap *level* memiliki sepuluh soal dan dimainkan dengan seorang pendamping.
3. *Game* ini telah memiliki fitur *Timer* yang digunakan untuk membatasi waktu pengerjaan soal pada setiap *level* yaitu 60 detik. *Game* ini juga memiliki *high score* 100 pada setiap *level*, yang didapat apabila pemain menjawab sepuluh soal dengan benar semua.
4. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan dari sepuluh anak TK didapatkan hasil, 70% anak TK mengatakan

*game* ini menarik dan 60% anak TK menyatakan tingkat kesulitan soal permainan ini mudah.

## **5.2 Saran**

Pada aplikasi *Game* Edukasi Berbasis *Multimedia* Untuk Anak TK Menggunakan *Java SE* ini masih memiliki beberapa kekurangan. Dalam upaya untuk pengembangan aplikasi ini, berikut terdapat beberapa saran yang dapat ditemukan :

1. Diharapkan pada pengembangan selanjutnya, *game* ini dibuat berbasis *mobile* misalnya *android*, *windows phone* dan *IOS*.
2. Diharapkan juga untuk kedepannya *game* ini dibuat bisa tersambung ke *internet*.

## DAFTAR PUSTAKA

Adi Nugroho, 2009, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*, Yogyakarta: Andi Publisher.

<http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>, "Metode Permainan dalam Pembelajaran", (diakses 19 Oktober 2014).

Muhammad Zulfikar Yusuf, 2013, *Game Susun Kata Untuk Anak TK*. Yogyakarta : STMIK Akakom.

Munawar, 2005, *Pemodelan Visual dengan UML*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

Susanto, 2012, *Game Edukasi Mencocokkan Gambar dan Huruf Menggunakan Java SE*. Yogyakarta : STMIK Akakom.