

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Telah berhasil dirancang dan dibangun sebuah gim edukasi berbasis mobile yang ditujukan untuk anak usia taman kanak-kanak berjudul *Raffle*. Gim ini dibuat menggunakan Unity versi 2021.3 dengan pemrograman C, serta memanfaatkan algoritma Fisher-Yates Shuffle untuk menghasilkan urutan konten permainan yang bervariasi dan tidak repetitif, sehingga meningkatkan rasa ingin tahu anak.

Gim ini memiliki lima jenis permainan edukatif yang masing-masing mengajarkan konsep berbeda: susun huruf (alfabet), cocok warna & bentuk, hitung angka, tebak suara hewan, serta petualangan edukasi. Setiap permainan memiliki skenario menang/kalah dan elemen yang diacak menggunakan Fisher-Yates Shuffle untuk menjaga variasi konten.

2. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap 30 responden orang tua/pengasuh anak usia 2–6 tahun, aplikasi gim edukasi "Raffle" dinilai layak digunakan berdasarkan model Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM). Evaluasi dilakukan melalui 7 komponen HMSAM, yaitu:

- a. Perceived Ease of Use (PEU): 90,44%

Anak dapat menggunakan aplikasi dengan mudah tanpa bimbingan, dan navigasi menu dianggap intuitif serta ramah anak. Tidak ditemukan tanggapan negatif pada aspek ini.

- b. Perceived Usefulness: 82,33%

Orang tua menyatakan aplikasi membantu proses belajar anak, terutama dalam mengenal huruf, angka, warna, dan suara hewan.

- c. Control: 83,33%

Anak memiliki kontrol terhadap kapan dan bagaimana memainkan game, menunjukkan tingkat kemandirian yang baik dalam eksplorasi aplikasi.

d. Joy: 82,67%

Warna, animasi, dan musik memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan. Sebagian kecil responden memberikan skor netral, namun tidak ada penolakan terhadap elemen kesenangan.

e. Curiosity: 88,00%

Anak-anak menunjukkan rasa ingin tahu tinggi terhadap isi aplikasi dan eksplorasi fitur secara aktif. Ini mengindikasikan keterlibatan kognitif yang kuat.

f. Behavioral Intention: 83,33%

Anak menunjukkan keinginan untuk bermain kembali, dan mayoritas orang tua menyatakan akan merekomendasikan aplikasi kepada orang lain.

g. Immersion: 70,33%

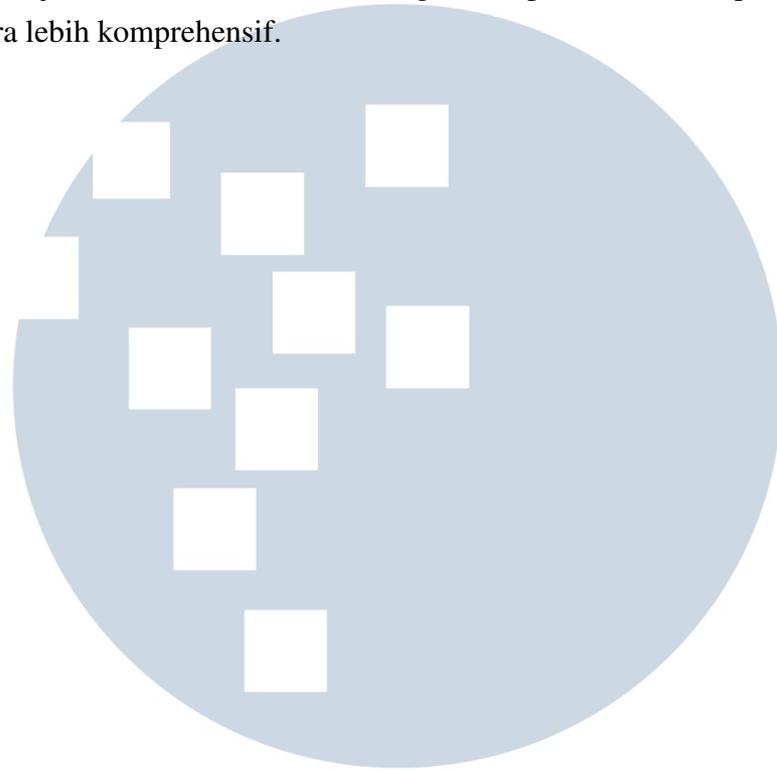
Walaupun anak terlihat tertarik, fokus dan keterlibatan jangka panjang belum optimal. Beberapa anak cepat kehilangan perhatian atau berpindah aktivitas.

5.2 Saran

Dalam proses pengembangan dan evaluasi ini, penulis juga memperoleh beberapa saran yang dapat menjadi acuan pengembangan lebih lanjut, antara lain:

1. Perlu penambahan fitur leveling atau progres permainan untuk meningkatkan immersion anak selama bermain. Sistem hadiah visual seperti stiker atau karakter baru juga dapat menambah motivasi belajar.
2. Konten permainan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan materi edukatif tambahan seperti pengenalan benda di sekitar, aktivitas keseharian, atau cerita pendek interaktif.
3. Diperlukan penyempurnaan pada sisi audio, seperti petunjuk suara otomatis untuk anak yang belum bisa membaca, agar semakin inklusif dan memudahkan pemahaman instruksi.
4. Untuk keperluan distribusi dan kemudahan akses, aplikasi sebaiknya dipublikasikan melalui platform seperti Google Play Store agar bisa diakses lebih luas oleh orang tua dan pendidik.

5. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan subjek langsung (anak TK) dalam uji coba terkontrol untuk mengukur aspek afektif dan performa anak secara lebih komprehensif.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA