

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 KESIMPULAN**

Bedasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah saya lakukan, maka dapat saya simpulkan sebagai berikut:

1. Sistem pembelajaran di Sempoa Fonem Mayang masih menggunakan buku, atau alat bantu manual dan dengan cara guru menjelaskan dengan alat peraga. Yang di mana membuat anak-anak kesulitan untuk melakukan proses pembelajaran.
2. Pada aplikasi game edukasi belajar membaca ini memberikan metode pembelajaran yang menarik agar siswa dapat belajar sambil bermain.
3. Dan pada aplikasi ini juga membantu siswa saat belajar di rumah dapat meningkatkan daya ingat yang telah diajarkan di Sempoa Fonem Mayang.

#### **6.2 SARAN**

Adapun saran yang ingin disampaikan penulis berikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan:

1. Disarankan untuk menambahkan contoh suku kata yang lebih banyak agar pengguna lebih cepat memahami.
2. Disarankan untuk menambahkan beberapa permainan agar pengguna lebih aktif dalam belajar sambil bermain.
3. Disarankan agar tambahkan skor agar lebih menantang adrenalin pemain dalam meningkatkan ilmu.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Mustafa, M. Kamalrudin, and S. Sidek, "SECURITY REQUIREMENTS ELICITATION AND CONSISTENCY VALIDATION: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW," *J Theor Appl Inf Technol*, vol. 31, no. 16, pp. 5413–5424, 2018, [Online]. Available: [www.jatit.org](http://www.jatit.org)
- [2] R. Handayani, Z. Rachmat, and W. S, "PERANCANGAN APLIKASI E-LEARNING BERBASIS WEBSITE PADA SMP NEGERI 3 WATANSOPPENG," *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informatika dan Teknologi Komputer*, vol. 1, no. 1, pp. 43–54, 2022, doi: 10.xxxxxx/xxxx.
- [3] A. Mubarakah, "Implementasi Pembelajaran Tajwid dan Sholat Dengan Game Android Di Sekolah Dasar Mursyidah Surabaya," *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 10(01), 2020.
- [4] S. Nurhaliza Jaser *et al.*, "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA BERUPA GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APK SCRATCH DI SMAN 4 PARIAMAN," 2023.
- [5] I. Muttaqim, S. Andryana, and I. Diana Sholihati, "RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PECAH BALON BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ALGORITMA FISHER-YATES," *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, vol. 6, no. 2, pp. 259–266, 2021.
- [6] R. Supardi, "RANCANG BANGUN GAME SUITCAKE BERBASIS ANDRODI DENGAN METODE ALGORITMA LINEAR CONGRUENT," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 28–34, 2020.
- [7] E. Sholikhatun, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game Dolphin Math Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika," *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 01, no. 02, pp. 45–55, 2023, doi: 10.58812/spp.v1.i02.
- [8] Fujiati and S. Lestari Rahayu, "Implementasi Algoritma Fisher Yate Shuffle Pada Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran," *Cogito Smart Journal*, vol. 6, no. 1, pp. 1–11, 2020.
- [9] I. Aprinawati, "PENGUNAAN MODEL PETA PIKIRAN (MIND MAPPING) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA WACANA SISWA SEKOLAH DASAR," *Jurnal Basicedu*, vol. 2, no. 1, pp. 140–147, 2018.
- [10] G. Aydın and B. Bağcı Ayrancı, "Reading Preferences of Middle School Students," *World Journal of Education*, vol. 8, no. 2, pp. 127–139, Apr. 2018, doi: 10.5430/wje.v8n2p127.
- [11] F. A. Lulu and A. C. Talakua, "GAME EDUKASI BELAJAR MEMBACA BERBASIS ANDROID ( STUDI KASUS SD NEGERI WERA )," *Sustainable Agricultural Technology Innovation*, pp. 339–344, 2023.
- [12] F. Hayati, L. Amelia, and Hanisah, "UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN BOLA HURUF PADA KELOMPOK B DI TK MAWADDAH WARAHMAH ACEH BESAR," *Jurnal Buah Hati*, vol. 7, no. 1, pp. 65–73, 2020.
- [13] S. Havisa, T. Yuliantri Putra, and Solehun, "Pengaruh Metode Suku Kata Menggunakan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Muhammadiyah

- Majaran Kabupaten Sorong,” *Jurnal Papeda*, vol. 3, no. 1, pp. 23–31, 2021, [Online]. Available: [www.republika.co.id](http://www.republika.co.id)
- [14] A. Feby Prasetya, U. Lestari Dewi Putri, and Sintia, “Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language),” *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
- [15] A. T. Hidayati, A. E. Widyantoro, and H. J. Ramadhani, “Perancangan Sistem Informasi Wirausaha Mahasiswa (Siwirma) Berbasis Web dengan Unified Modelling Language (UML),” *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, vol. 2, no. 4, pp. 86–107, 2023, doi: 10.55606/juprit.v2i4.2906.
- [16] R. S. Sinukun, R. Pakaya, and S. Suleman, “Perancangan Sistem Informasi Perjalanan Dinas (SIMPERNAS) Menggunakan Metode UML,” *Energy - Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Teknik*, vol. 12, no. 1, pp. 18–24, May 2022, doi: 10.51747/energy.v12i1.1040.
- [17] R. Hendri, M. B. Hartanto, and A. Agustin, “Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Validasi Data Pegawai Polda Dengan Metode AHP Berbasis WEB,” *Jurnal Teknologi dan Informatika (JEDA)*, vol. 4, no. 1, pp. 1–9, 2023.
- [18] G. F. Fitriana, “Pengujian Aplikasi Pengenalan Tulisan Tangan Menggunakan Model Behaviour Use Case,” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 7, no. 2, pp. 200–213, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [19] H. T. Alamsyah, I. N. Farida, and D. W. Widodo, “Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Kambing Menggunakan Metode Case Based Reasoning Untuk Kesehatan Ternak,” *Prosiding seminar nasional teknologi dan sains*, vol. 3, pp. 345–352, 2024.
- [20] N. Musthofa and M. A. Adiguna, “Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang,” *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science*, vol. 1, no. 03, pp. 199–207, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>
- [21] A. Feby Prasetya, U. Lestari Dewi Putri, and sintia, “Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language),” *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
- [22] M. Nazir, S. Fajariani Putri, and D. Malik, “Perancangan Aplikasi E-VOTING Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language),” *Jurnal Ilmiah Komputer a terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 5–9, 2022.
- [23] M. T. Prihandoyo, “Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web,” *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, vol. 03, no. 01, pp. 126–129, 2018.
- [24] T. Arianti, A. Fa’izi, S. Adam, and M. Wulandari, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN DIAGRAM UML (UNIFIED MODELLING LANGUAGE),” *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022.
- [25] S. Permatasari, M. Asikin, and N. Rachmani Dewi, “MaTriG: Game Edukasi Matematika dengan Construct 3,” *Indonesian Journal of Computer Science*, vol. 11, no. 1, pp. 233–245, 2022.
- [26] A. R. T. Hayati, “Evaluasi Penilaian Aplikasi Permainan Berbasis Construct Belajar Huruf Arab Dengan Analytical Heuristic Process,” *Journal of Computing Engineering, System and Science*, vol. 8, no. 2, pp. 284–293, 2023, [Online]. Available: [www.jurnal.unimed.ac.id](http://www.jurnal.unimed.ac.id)

- [27] Y. Rahmanto, A. Surahman, A. D. Putra, and Y. Sena, "Pelatihan Game for Education pada SMK Negeri 1 Tegineneng," *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service*, vol. 4, no. 1, 2023, doi: 10.33365/jsstcs.v4i1.2655.
- [28] I. Fatmanita, D. Chairilisyah, and Satria Defni, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Paud Quantum Kids 3 Pekanbaru," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 4, no. 6, pp. 12259–12266, 2022.
- [29] E. Erianto, W. Hadikrisanto, and Suherman, "Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, vol. 4, no. 02, pp. 200–206, 2022.
- [30] R. Govintdes Englellys and I. F. Anshori, "Pengembangan Game Edukasi Belajar Membaca Mengenal Huruf Melafalkan Bunyi Untuk Siswa Paud," *E-PROSIDING TEKNIK INFORMATIKA*, vol. 4, no. 1, pp. 215–226, 2023.
- [31] M. R. Andhika Dwinusa and S. Susanti, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BELAJAR HURUF ALPHABET PADA ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2," *eProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, vol. 2, no. 1, pp. 212–217, 2021, [Online]. Available: <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi>
- [32] G. I. Kharisma and F. Arvianto, "Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI," *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 2, pp. 203–213, Dec. 2019, doi: 10.25273/pe.v9i2.5234.