

## PERANCANGAN GAME EDUKASI MENYUSUN HURUF NAMA HEWAN BERBASIS ANDROID

Kennard Kie<sup>1</sup>, Pastima Simanjuntak<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam

email: [pb170210009@upbatam.ac.id](mailto:pb170210009@upbatam.ac.id)

### ABSTRACT

*This research aims to find out the results of the development of educational games as an educational means to improve learning outcomes for primary school students in first grade and to find out the response of students using games as an educational means with the introduction of basic animal names. blot Research method is development or known as research method and development. The classification in this process is analysis, drawing, development, implementation and testing. The test is in the form of confirmation by an expert or media expert and is very informative. The media was then tested by the students. Upon validation, the media meets the corresponding interactive standards, and testing or research is required to determine qualifications in the field. The study was conducted at SD Negeri 001, Batam, and involved 38 students. In this study, the results of educational games that fall into this category are highly applicable. Easy to use for every student. It can therefore be concluded that the educational medium of learning games for the preparation of the alphabet of animal names for primary school grade one is beneficial as a means in the learning process.*

*Keywords: Android-Based, Animal Name Letters and Game Education,*

### PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi modern mempengaruhi proses pengkajian di sekolah rendah serta bahan pengkajian serta penyampaian bahan dalam proses aktiviti pengajaran serta pengkajian. Saat usia sekolah rendah, pelajar akan lebih berminat bersamaan permainan yang mudah dimainkan serta bersamaan warna-warna terang serta imej yang jelas serta menarik perhatian. Serta Saat ketika ini akan lebih mudah untuk pelajar mengingat sesuatu bentuk atau tulisan yang mempunyai ciri warna yang

menarik serta bentuk komunikasi yang menyenangkan.

Pengkajian di sekolah masih menggunakan kaedah pedagogi menggunakan media panduan. Kursus asas dalam bahasa Indonesia diajar keSaat pelajar mengikut kompetensi asas yang diguna pakai. Pelajar sukar mengingat susunan huruf serta susunan huruf tersebut untuk membentuk sesuatu perkataan. Dapat dilihat semasa menulis urutan abjad untuk menjana nama haiwan, banyak kesilapan yang telah dikerjakan, serta nilai berulang pelajar tidak dapat mencapai nilai KKM yang ditetapkan.

Puncaknya ialah kurangnya minat serta tumpuan pelajar dalam pengkajian. Tambahan pula, bahan yang dihinggakan tidak dapat diserap bersamaan sempurna kerana media yang digunakan oleh pendidik tidak menarik. Apabila ini berlaku Saat peringkat pengkajian asas, pelajar akan menghadapi kesukaran untuk mempelajari bahan pengkajian seterusnya.

Telefon pintar yang asalnya hanya digunakan untuk komunikasi kini telah menjadi pelbagai fungsi. Contohnya untuk hiburan. Sudah tentu setiap orang mempunyai telefon pintar, bergantung keSaar pekerja pejabat, Pakar perniagaan, remaja, kanak-kanak serta orang tua.

Peneliti melakukan wawancara pra-penelitian yang dikerjakan Saat tanggal 17 September 2021, Saat pendidik Kelas 1 (satu) Sekolah Dasar Negeri 001 Batam Kota bersamaan didapati hasil di bawah ini :



**Gambar 1.** Data Hasil Wawancara Kebutuhan

Mengacu Saat keputusan interview di atas menunjukkan bahawa sumber memerlukan aplikasi bersamaan ciri gamifikasi untuk membantu pelajar memahami bahan tersebut. namun juga sebagai hiburan. Satu diantaranya Contoh hiburan ialah permainan, permainan yang umumnya dikembangkan terutamanya sebagai alat hiburan atau medium yang mempunyai

tujuan tertentu apabila permainan itu dicipta, salah satunya adalah sebagai permainan pendidikan. Permainan pendidikan merupakan permainan yang di dalamnya bukan sahaja terdapat kemudahan hiburan tetapi juga bahan pengkajian pendidikan di setiap kalangan (Anggi, et al: 2014).

Semasa membangunkan permainan pendidikan, anda menghadapi masalah seperti kekurangan pengetahuan dalam mencipta permainan menggunakan skrip atau editor permainan. Saat masa kini, terdapat banyak apl atau tapak web rasmi yang boleh membantu pembangun mencipta permainan pendidikan, seperti editor permainan Construct 2, Android Studio serta App Inventor 2.

Alat bantu belajar permainan gubahan huruf akan memudahkan murid mengingati bahan yang dihinggakan oleh pendidik kerana ia dihinggakan dalam paparan yang menggembirakan. Dalam permainan mengenal nama haiwan pendidikan ini, murid akan bermain bersamaan menyusun huruf untuk membentuk perkataan, menyusun huruf serta dengan pelajar menginputkan satu persatu huruf yang sesuai dengan nama haiwan tersebut pada kotak yang telah disediakan, akan merasa terbantu serta lebih cepat mengingati susunan nama haiwan.

Seperti yang dinyatakan oleh Iskandar, et al (2020) dalam kajiannya yang bertajuk Reka bentuk permainan pendidikan pengkajian untuk peringkat awal kanak-kanak (2-6 tahun) berasaskan android yang menghasilkan kaedah pengkajian baharu berupa permainan pendidikan yang boleh digunakan oleh kanak-kanak dalam pengkajian serta mengenali huruf, nombor, haiwan, buah-buahan serta profesion yang wujud bersamaan alat android berasaskan telefon pintar

android menggunakan alat studio android.

Terdapat banyak kajian yang berkaitan bersamaan kedua-dua teknologi ini serta juga bersamaan aplikasi gamifikasi, seperti dalam kajian yang dijalankan oleh Gulo & Simanjuntak (2021), penelitian ini merancang aplikasi guna memudahkan pelanggan dalam memilih menu yang disertai harga saat melakukan pemesanan di restoran. Kemudian dalam puspita octafiani, et et pohny (2017), penyelidikan mempunyai kelebihan dalam menyediakan bahan dalam bentuk visualisasi serta audio, manakala kelemahannya ialah kekurangan ciri untuk mengemas kini isu perkakasan. Terakhir adalah kajian mengacu Saat Martin Dwiky Setiawan serta Anang Pramono (2019) aplikasi pengecaman buah berkesan dalam prestasi maklumat, cuma sekurang-kurangnya pangkalan data buah serta kekurangan ciri AR responsif menjadi kekurangan bergantung Saat aplikasi yang telah ditetapkan.

Perkembangan teknologi gajet khususnya telefon pintar yang mula digunakan secara meluas akan memberi kesan keSaar perubahan tingkah laku pelajar dalam pengkajian serta juga minat belajar, maka penulis mencipta satu medium pengkajian berbentuk pengenalan nama haiwan. permainan edukasi bagi memudahkan proses pengkajian murid berkonsepkan belajar sambil bermain, maka peneliti melakukan penelitian **"Perancangan Game Edukasi Menyusun Huruf Nama Hewan Berbasis Android"**.

## KAJIAN TEORI

### 2.1 Teori Media Pengkajian

Perkataan "media" berasal dari perkataan Latin dan merujuk kepada bentuk jamak "medium", yang bermaksud pengantara atau pengenalan. Menurut Persatuan Teknologi

Pendidikan dan Komunikasi, media ialah set bentuk dan saluran yang digunakan untuk memproses maklumat (Nurseto, 2011). Aktiviti penilaian mempunyai makna proses, kaedah dan tingkah laku yang membuat orang atau organisasi belajar. Media penilaian boleh ditafsirkan sebagai teknologi pemesejan untuk tujuan penilaian (Fuadi, 2020).

Media pengkajian juga didefinisikan sebagai alat, metode, serta teknik yang digunakan dalam upaya guna lebih mengefektifkan komunikasi serta interaksi antara pendidik serta peserta didik dalam proses pendidikan serta pengajaran di sekolah. Secara ringkas dapat diartikan media pengkajian merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar (Fuadi, 2020).

### 2.2 Permainan Edukasi

Menurut Nuvia Desta, permainan pendidikan ialah permainan yang direka untuk tujuan pembelajaran, bukan sahaja untuk hiburan, tetapi juga untuk menjanjikan pemahaman yang lebih baik tentang ilmu (Handriyantini, 2009). Permainan pendidikan merupakan salah satu ciri media yang digunakan untuk menyampaikan pendidikan dalam bentuk permainan, direka untuk merangsang kemahiran berfikir dan meningkatkan perhatian melalui pembungkusan yang unik dan menarik (Efendi, 2019).

Pada masa kini, banyak program yang sering digunakan dalam kehidupan seharian, dan salah satunya adalah permainan atau yang biasa dipanggil permainan. Perkembangan teknologi komputer yang semakin canggih membawa juga dunia permainan mengalami perubahan dari semasa ke semasa. Menurut Nurhabib (2017), tujuh ciri permainan sedang dibangunkan iaitu: sukan, pertempuran, teka-teki, permainan strategi masa nyata (RTS), permainan main peranan (RPG), aksi dan simulasi. Tujuh ciri permainan

mempunyai permainan dan watak yang berbeza bergantung pada jenis setiap permainan.

### 2.3 *Android*

Android ialah sistem pengendalian terbuka (sumber terbuka) dan Google menerbitkan kod tersebut di bawah lesen Apache. Keadaan ini menunjukkan bahawa Google membenarkan sesiapa sahaja untuk mengubah suai, mengedar, membangun dan mengedit aplikasi Android. Sifat terbuka dan berskala Android mendorong penggunaan sistem Android apabila menggunakan peranti elektronik lain, seperti komputer riba, buku pintar, TV pintar dan kamera. Tambahan pula, sistem Android juga dipasang dalam cermin mata pintar, jam tangan, pemain CD/DVD dalam kereta, pemain media mudah alih, telefon VoIP dan lain-lain lagi (Ghea, 2012). Bentuk-bentuk penyajian media pengkajian berbasis android digolongkan dalam 4 macam, antara lain (Nurjayati, 2015) :

- a. Tutorial: Informasi yang ditampilkan pada layar komputer dengan teks, ilustrasi atau grafik. Siswa didorong untuk menjawab pertanyaan, jika jawabannya benar akan diberikan informasi lebih lanjut, tetapi jika salah siswa dapat kembali ke proses sebelumnya atau menerapkan konsep pemulihan.
- b. Latihan dan latihan: penilaian disajikan dalam bentuk latihan untuk meningkatkan kreativitas siswa.
- c. Simulasi: Kajian yang dibentangkan mensimulasikan dinamik proses yang berlaku di dunia nyata dan memberikan pengalaman isu "dunia nyata" yang berkaitan dengan risiko.
- d. Permainan Instruksional (permainan edukasi): Software yang menghadirkan model game edukatif sekaligus menggabungkan aksi dan kreativitas dalam game menggunakan

kontrol game seperti keyboard, mouse, game pad, layar sentuh, dll..

Pada saat penelitian ini dilakukan, versi *Android* yang digunakan adalah versi 4.1-4.3 (*Jellybean*). *Android* 4.1 *Jelly Bean* diumumkan pada 27 Juni 2012 pada konferensi Google I/O yang resmi dirilis ke publik sekitar Oktober 2012. Versi ini merupakan versi tercepat dan terhalus mengacu pada semua versi *Android*. Fitur baru yang disertakan dalam rilis ini bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan dan keindahan formulir referensi *Ice Cream Sandwich* dan memperkenalkan pengalaman penelusuran Google baru di *Android*. *Android* 4.2 *Jelly Bean* juga menghadirkan peningkatan kecepatan dan kenyamanan ke *Android* 4.1 dan mencakup semua fitur baru seperti *Photo Sphere* dan desain aplikasi kamera baru, keyboard pengetikan isyarat, Google Now, dan banyak lagi. Untuk yang namanya *jelly bean* tentunya semua orang tahu ya, nama ini diambil untuk merujuk pada *candy bar* yang juga populer dengan nama *jelly bean*.

### 2.4 *Construct 2*

*Build 2* adalah alat berbasis *Hyper Text Markup Language (HTML) 5* untuk membuat game. *HTML 5* adalah bahasa markup untuk penataan dan penyajian konten *World Wide Web* dan merupakan teknologi inti yang mengacu pada jaringan komunikasi elektronik saat ini yang awalnya ditawarkan oleh *Opera Software*. *Build 2* berbeda dari alat lain karena memerlukan programmer untuk menulis baris demi baris untuk membuat objek. Ini karena *Build 2* sudah berbasis objek, sehingga sangat mudah untuk membuat objek dan mengatur atribut yang menunjukkan status objek saat ini. *Construct 2* juga berisi fitur-fitur yang mudah digunakan dan dipahami oleh programmer baru (Apriyanto, 2016).

Dengan Construct 2, pembangun boleh menerbitkan aplikasi mereka ke berbilang platform, termasuk (Apriyanto, 2016)::

- a. Situs Web HTML 5.
- b. *penyimpanan web google chrome*
- c. *Facebook.*
- d. *Telefon Genggam*
- e. *Windows Phone 8.*

**2.5 Adobe Illustrator**

Aplikasi ini awalnya merupakan mitra program desain grafis Adobe Photoshop yang diproduksi oleh Adobe Systems Incorporated. Meskipun kedua program tersebut memiliki fungsi yang sangat mirip dalam pelaksanaannya, namun terdapat perbedaan mendasar antara kedua program tersebut. Adobe Illustrator digunakan untuk menangani karya seni vektor sementara Adobe Photoshop digunakan untuk menangani karya seni bitmap atau raster.

Ilustrasi vektor dan ilustrasi raster dapat dibedakan dengan cukup mudah, yaitu sekaligus memperbesar. Ilustrasi raster akan terlihat rusak jika diperbesar

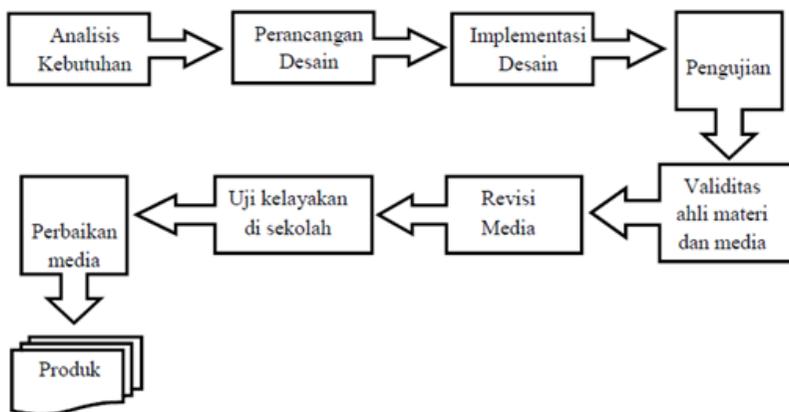
sedikit. Jika karya seni raster terlihat retak saat Anda memperbesar terlalu banyak, karya seni vektor tidak akan pecah meskipun dimaksimalkan. Meskipun Adobe Illustrator tidak sepopuler Adobe Photoshop, software ini memiliki tugas khusus untuk menghasilkan ilustrasi vektor.

Jenis ilustrasi ini biasanya digunakan ketika berbagai logo perusahaan atau situs web, ikon aplikasi, desain kaos dan spanduk, animasi, desain aplikasi, dan materi promosi dicetak atau digital (Nugroho, 2019).

**METODE PENELITIAN**

**3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian adalah strategi yang peneliti pilih untuk mengintegrasikan secara menyeluruh komponen riset bersamaan cara logis serta sistematis guna membahas serta menganalisa apa yang menjadi fokus penelitian (Damayanti, 2019). Adapun rancangan desain Saat penelitian ini dapat dilihat Saat ilustrasi berikut



**Gambar 2.** Desain Penelitian  
 Sumber : Penulis (2021)

Mengacu Saat pemaparan ilustrasi gambar 2 adapun proses yang peneliti telah lalui sebagai berikut:

- 1. Analisis

Tahap ini ialah tahap pengumpulan daya yang diperlukan saat akan mengkaji perencanaan permainan edukasi. Adapun analisa yang dipakai

sebagai berikut

### a. Analisis masalah

Tahap ini untuk mengidentifikasi masalah yang muncul di lapangan dan mengidentifikasikan kemungkinan apasaja yang akan menjadi solusi dalam memperbaiki masalah tersebut.

### b. Analisis isi media

Analisis kandungan media adalah analisis elemen penilaian yang meliputi kriteria kompetensi, kompetensi inti, objektif penilaian, dan kandungan bahan media yang akan disampaikan agar penyediaan media mempunyai tujuan tertentu dan isi materi sesuai dengan program yang disediakan.

### 2. Perancangan Desain

Proses reka bentuk ialah proses mereka bentuk sistem untuk mendapatkan sokongan kajian yang berkesan dan interaktif yang menunjukkan masa bahan yang telah ditetapkan. Semasa proses ini, skema reka bentuk reka letak skrin diperlukan untuk memudahkan pengaturcara menterjemahkannya ke dalam bentuk yang lebih ketara. Reka bentuk dilakukan pada papan cerita bagi memudahkan pelaksanaan reka bentuk template.

### 3. Implementasi Desain

Implementasi adalah proses menterjemahkan konsep desain ke dalam bentuk yang sebenarnya. Pengembangan yang digunakan adalah multimedia untuk komputer. Perangkat lunak yang digunakan untuk menterjemahkan desain ini berupa Creator 2 dan Adobe Illustrator untuk membuat animasi sebagai ilustrasi atau teks.

### 4. Pengujian

Proses ini ialah proses di mana bahan penilaian ini disahkan. Proses ini lebih kepada menyemak butang navigasi untuk ralat arahan, navigasi tidak boleh diakses, menyemak antara muka, ralat kandungan atau ralat menaip. Proses ini

disemak satu persatu oleh pengeluar secara manual dan akan disemak semula oleh pakar media dan pakar bahan semasa proses pengesahan media.

### 5. Validasi Pakar

Dalam proses validasi, penelitian ini merupakan uji pendahuluan. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah media yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media penilaian interaktif. Jika materi yang disetujui sesuai dengan kategori dan tidak memerlukan tinjauan, materi evaluasi interaktif tersedia untuk implementasi lapangan. Pada saat yang sama, ahli materi harus mengevaluasi kelengkapan dan kesesuaian media dan konten berdasarkan program, dan ahli media harus mengevaluasi desain media. Responden media pembelajaran ini adalah (a) siswa pertama SD Negeri 001 Kota Batam.

### 6. Revisi

Setelah ahli mengkonfirmasi informasi ini, materi pembelajaran interaktif ditinjau untuk menunjukkan waktu kontribusi ahli. Apabila media yang telah divalidasi sesuai dengan kategori dan tidak memerlukan revisi, maka media pembelajaran interaktif tersebut siap beraksi di lapangan.

### 7. Uji Kepantasan

Setelah pakar mengesahkan maklumat ini, bahan pembelajaran interaktif telah disemak untuk menunjukkan masa sumbangan pakar. Apabila media yang telah divalidasi sesuai dengan kategori dan tidak memerlukan revisi, maka media pembelajaran interaktif tersebut siap untuk beraksi di lapangan.

### 8. Perbaikan Media

Setelah diuji di sekolah dengan siswa sebagai responden, dilakukan perbaikan pada catatan yang menunjukkan waktu siswa dan, jika tidak memungkinkan untuk melakukan perbaikan, ini akan menjadi catatan

untuk penelitian lebih lanjut.

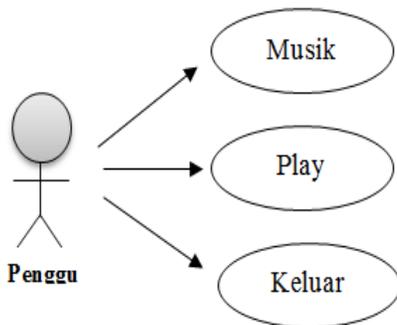
9. Produk

Produk yang dihasilkan adalah permainan pendidikan untuk mempelajari nama haiwan dalam bahasa Indonesia, yang sesuai sebagai alat penilaian dalam proses penilaian di sekolah dasar..

3.2 Desain Unified Modeling Language

3.2.1 Use Case Diagram

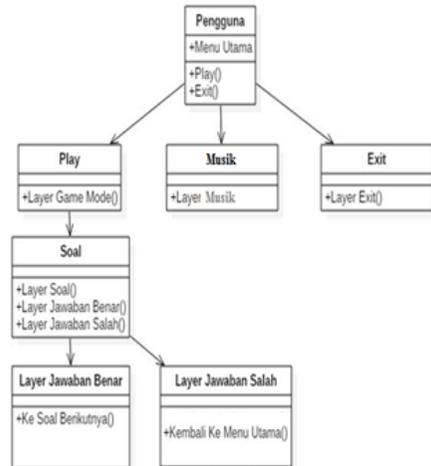
Use case bertujuan untuk menjelaskan relasi dari aktor terhadap aktivitas yang sedang terjadi pada sistem. Aktor akan berperan sebagai pengguna, sementara sistem merupakan aplikasi pengkajian berbasis android yang sedang dirancang. Berikut diagram use case yang mengilustrasikan user masuk kedalam menu Start.



**Gambar 3. Use case diagram aplikasi**  
Sumber: Penulis (2021)

3.2.2 Class Diagram

Class Diagram menjelaskan bahwa hubungan antara objek serta struktur sistem. Berikut ini merupakan Class Diagram yang mengilustrasikan relasi User terhadap Aplikasi. Program luar biasa untuk membuat animasi, membuat tombol. Berikut beberapa tampilan untuk mempersiapkan game edukasi untuk menyortir huruf nama hewan.



**Gambar 4. Class Diagram**  
Sumber: Penulis (2021)

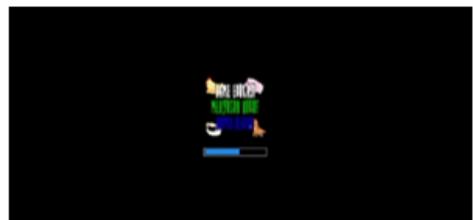
**HASIL SERTA PEMBAHASAN**

4.1 Proses Implementasi

Proses implementasi merupakan proses merealisasikan desain yang telah dikembangkan, dimana kerangka yang sebelumnya masih berupa kerangka estimasi diubah menjadi rancangan yang konkrit yang lebih cocok digunakan sebagai alat evaluasi. Dalam proses implementasi, perangkat lunak versi 2 digunakan karena tool kit yang ada

a. Implementasi Layar Loading

Berikut implementasi Bentuk loading sebelum masuk ke layar utama game edukasi menyusun huruf nama hewan.



**Gambar 5. Implementasi desain halaman loading**

b. Implementasi Layar Menu Utama

Berikut implementasi Bentuk menu

utama. Saat layar ini menu yang dipilih adalah menu musik, menu play serta menu keluar game edukasi menyusun huruf nama hewan.



**Gambar 6.** Tampilan implementasi desain halaman utama

c. Bentuk Menu Menyusun Huruf Nama Hewan

Berikut implementasi Bentuk ilustrasi hewan serta pilihan huruf secara acak, tersedia juga kotak untuk menempatkan huruf huruf nama hewan yang sesuai



**Gambar 7.** Tampilan implementasi desain halaman bermain

d. Bentuk Jawaban Benar

Saat layar ini jika berhasil menjawab maka akan muncul pilihan untuk mengulang kembali bersamaan pertanyaan yang sama, atau lanjut ke soalan berikutnya atau kembali ke menu utama.



**Gambar 8.** Tampilan implementasi desain halaman Jawaban Benar

e. Bentuk Game Over

Berikut implementasi Bentuk game over ketika pemain kehabisan waktu dalam menjawab nama hewan yang tertera.



**Gambar 9.** Tampilan implementasi desain halaman Game Over

f. Bentuk Layar Keluar

Berikut implementasi Bentukkeluar dari game edukasi menyusun nama huruf hewan.



**Gambar 10.** Tampilan implementasi desain halaman Keluar

#### 4.2 Proses Pengujian

Proses ini adalah proses dimana game edukasi ini di periksa. Proses ini lebih ke pemeriksaan tombol navigasi apakah ada kesalahan pemberian perintah, navigasi tidak bisa diakses, pengecekan kesalahan Saat substansi,

kesalahan penulisan. Proses ini diperiksa oleh pembuat kemudian diperiksa oleh tiga orang Pakar media, serta tiga orang Pakar substansi untuk memastikan desain Bentuk, pemograman, serta substansi pengkajian sudah sesuai serta pantas digunakan sebagai media pengkajian

### a. Uji oleh Pakar Substansi

Validasi substansi media pengkajian oleh Pakar substansi dilakukan oleh g pendidik kelas 1 di SD Negeri 001 Batam Kota. Hasil uji validasi ini disajikan dalam bentuk angket. Penilaian dilakukan secara bersamaan dengan mengisi kuisisioner dengan penilaian mulai dari sangat sesuai sampai sangat kurang, serta saran perbaikan jika isi kurang sesuai. Selama proses verifikasi ini, beberapa kelemahan perlu diperbaiki dan rekomendasi ahli materi untuk perbaikan adalah sebagai berikut:

Hasil uji validasi ini berupa angket.:

1. Membenahi pilihan huruf huruf nama hewan
2. Menyelaraskan contoh ilustrasi Saat substansi bersamaan yang relevan, agar contoh ilustrasi bisa lebih jelas.
3. Menyelaraskan jumlah hewan yang dimainkan bersamaan jumlah hewan yang diajarkan dalam silabus.
4. Menggunakan warna yang menarik.
5. Terdapat pengulangan ilustrasi hewan sebanyak 3x

Saran perbaikan perangkat keras yang diberikan oleh ahli materi telah diimplementasikan dan diperbaiki.

### b. Diuji oleh pakar media

Game edukatif divalidasi oleh ahli media oleh guru unik yang studinya terkait dengan media dalam game. Selama proses verifikasi ini, beberapa

kelemahan perlu diperbaiki dan saran perbaikan dari ahli media antara lain:

1. Pembuatan Video Demo untuk Pengguna
2. Penambahan Skor hasil jawaban benar

Saran untuk memperbaiki situasi dilaksanakan dan dikoordinasikan oleh ahli media yang disediakan.

### c. Uji oleh Pengguna

Pengujian media pengkajian game edukasi nama hewan ini dikerjakan di SD Negeri 001 Batam Kota. Adapun peserta didik yang menjadi sasaran uji pengguna game ini adalah peserta didik kelas 1 yang berjumlah 38 orang, bersamaan kriteria yang memiliki handphone android serta diperkenankan untuk dibawa ke sekolah Saat hari pengujian.

Mengacu pada hasil pengujian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dukungan penelitian game edukasi untuk mengidentifikasi nama-nama hewan telah digunakan dengan baik sebagai alat penilaian subjek tematik selain esensi dari mengidentifikasi nama-nama hewan di sekitarnya. lingkungan. . Dengan komentar ahli media, ahli mata pelajaran dan siswa dapat disimpulkan bahwa alat bantu belajar mengenal nama hewan ini sebaiknya digunakan sebagai metode penilaian tahun pertama mulai dari sekolah dasar.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alfisyahri & Simanjuntak (2020) bahwa dengan adanya aplikasi android mempermudah dan meningkatkan wawasan peserta didik, menjadikannya media interaktif dalam proses belajar mengajar didalam kelas.

## SIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Mengacu Saat hasil perancangan serta implementasi aplikasi yang telah

peneliti lakukan maka dapat ditarik kesimpulan di bawah ini :

1. Peneliti telah berhasil merancang sebuah aplikasi *Game* Edukasi penyusunan huruf Nama Hewan Berbasis Android
2. Aplikasi *Game* Edukasi bersamaan *Construct 2* berbasis *Android* telah berhasil digunakan serta diterapkan Saat peserta didik kelas 1 SD Negeri 001

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka rekomendasi yang disampaikan oleh peneliti adalah:

1. Agar pengkajian lebih interaktif, dapat timbahkan level permainan dari level mudah, level sedang serta sulit. Hal ini demi mengevaluasi pengkajian yang telah dikerjakan apakah terjadi peningkatan Saat daya ingat peserta didik.
2. Sebaiknya para pendidik pengkajian lebih aktif dalam mempergunakan media-media pengkajian yang ada disekitar anak guna mendukung proses pengkajian yang aktif serta menyenangkan.
3. Perlunya menggunakan aplikasi *Game* Edukasi Menyusun Huruf Nama Hewan berbasis *Android* guna membantu proses pengkajian didalam kelas menjadi lebih menyenangkan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alfisyahri, S., & Simanjuntak, P. (2020). *Aplikasi pembelajaran bahasa latin tumbuh-tumbuhan berbasis android*. Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE), 3(2), 21-30.
- Ansertag Ismail. (2007). *Educational Games*. Yogyakarta : Pilar Media.
- Anneahira. (2011). *Mengenal Macam-Macam Games*. [online]. Tersedia: <http://www.anneahira.com/macam-macam-games.htm> [ 7 Mei 2011 pukul 11.05]
- APJII. (2017). *Buletin APJII*. Diakses dari <https://apjii.or.id/download/file/BULETINAPJIIEDISI16Setember2017.pdf> Saat hari Rabu 13 Oktober 2021 Pukul 15.25 WIB.
- Eva Handriyanti. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Peserta didik Sekolah Dasar*. Malang : Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- Gulo, M. J., & Simanjuntak, P. (2021). *Analisis penerapan metode devops pada aplikasi restoran berbasis android*. Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE), 4(3), 77-86.
- Iskandar, A., & dkk. (2020). *Aplikasi Pengkajian Berbasis TIK*. Yayasan KitaMenulis
- Mahmuda Lailatul. (2008). *Pengembangan Permainan Sebagai Media Pengkajian*. Yogyakarta: STMIK Amikom Yogyakarta.
- Pratiwi, Anggi, dkk. (2014). *Pengaruh Model Pengkajian Problem Solving serta Reasoning Berbasis Brainstorming Terhadap Daya Berpikir Kreatif Saat Mata Pelajaran IPA*. Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 2, No. 1
- Setiawan , M.D., Pramono, A. (2019). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pengkajian Pengenalan Buah-Buahan*. INTENSIF Jurnal Ilmiah enelitian serta Penerapan Teknologi Sistem Informasi 3(1):54 DOI:10.29407/intensif.v3i1.12573

**BIODATA PENULIS**

	<p>Penulis pertama, merupakan mahasiswa prodi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.</p>
	<p>Penulis kedua, Pastima Simanjuntak, S.Kom., M.S I. merupakan Dosen Prodi Teknik Informatika Universitas Putera Batam. Penulis banyak berkecimpung di bidang Teknik Informatika</p>