

**PERANCANGAN GAME KOGNITIF ANAK USIA DINI
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Pada Program Studi Teknik Informatika



OLEH:

MUHAMMAD ILHAM MUSTAQIM
18.1.03.02.0077

FAKULTAS TEKNIK (FT)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2022

Skripsi oleh:

MUHAMMAD ILHAM MUSTAQIM
NPM : 18.1.03.02.0077

Judul:

**PERANCANGAN GAME KOGNITIF ANAK USIA DINI
BERBASIS ANDROID**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 15 Juli 2022

Pembimbing I



Danang Wahyu Widodo, S.P., M.Kom
NIDN. 0720117501

Pembimbing II



Patmi Kasih, M.Kom
NIDN. 0701107802

Skripsi oleh:

MUHAMMAD ILHAM MUSTAQIM

NPM : 18.1.03.02.0077

Judul:

**PERANCANGAN GAME KOGNITIF ANAK USIA DINI
BERBASIS ANDROID**

Telah Dipertahankan di Depan panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri
Tanggal : 21 Juli 2022

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Danang Wahyu Widodo, S.P., M.Kom
1. Penguji I : Patmi Kasih, M.Kom
2. Penguji II : Umi Mahdiyah, S.Pd., M.Si



Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik



Dr. Suryo Widodo, M.Pd
NIDN. 0002026403

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dbawah ini saya :

Nama : Muhammad Ilham Mustaqim

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Tempat/Tgl. Lahir : Nganjuk, 31 Juli 2000

NPM : 18.1.03.02.0077

Fak/Prodi. : FT / S1 Teknik Informatika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah dilakukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 08 Juli 2022

Yang Menyatakan



Muhammad Ilham Mustaqim
NPM. 18.1.03.02.0077

MOTTO

“Orang yang tinggi akhlaknya, walaupun rendah ilmunya lebih mulia dari orang yang banyak ilmunya tapi kurang akhlaknya”

- Habib Umar Bin Hafidz -

Kupersembahkan karya ini untuk :

Seluruh orang yang mendukung saya.

ABSTRAK

MUHAMMAD ILHAM MUSTAQIM Perancangan Game Kognitif Anak Usia Dini Berbasis Android, Skripsi, Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2022

Kata Kunci: Fisher-Yates Shuffle, Game Edukasi, Interaktif, Kognitif, Pandemi

Penelitian ini dilatar belakangi karena pandemi Covid-19 memberikan dampak yang begitu besar terhadap penyelenggaraan pembelajaran. Hal ini berdampak terhadap guru ketika melaksanakan pembelajaran sehingga menghambat kegiatan pembelajaran yang tidak sesuai dengan kurikulum yang ada.

Metode dalam penelitian ini adalah model waterfall yaitu teknik pendekatan yang berupa sistematis atau berurutan. Serta pengujian game edukasi menggunakan black box dan beta testing pengujian yang dilakukan secara langsung ke pelajar TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mungkung Kabupaten Nganjuk dengan kuesioner kelayakan game yang dikembangkan.

Dalam pengembangan game ini algoritma yang digunakan adalah Fisher-Yates Shuffle, Dimana algoritma ini digunakan dalam pemanggilan soal secara acak, sistem ini digunakan karena agar quiz yang dikerjakan user bisa berubah-ubah ketika user akan mengulangi mengerjakan quiz tersebut.

Pentingnya penelitian ini dilakukan karena kegiatan pembelajaran selama pandemi kurang interaktif yang hanya dilakukan dengan video call atau zoom dan sekedar guru memberikan tugas rumah sehingga menjadikan nilai anak menurun terutama di aspek kognitif. Diharapkan dengan adanya penelitian dapat membantu anak usia dini dalam melaksanakan pembelajaran selama pandemi tetap interaktif dan sesuai kurikulum yang ada.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT. Atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “PERANCANGAN GAME KOGNITIF ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID” ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer, pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Suryo Widodo, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Teknik yang selalu memberikan dukungan moral kepada mahasiswa.
3. Ahmad Bagus Setiawan, S.T., M.Kom., M.M. Ketua Program Studi Teknik Informatika yang selalu memberikan arahan kepada mahasiswa.
4. Danang Wahyu Widodo, S.P., M.Kom., Selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dan semangat.
5. Kedua Orang Tua saya dan Keluarga, yang telah mendidik dan membimbing saya hingga sampai menempati jenjang pendidikan di Universitas ini.
6. Teman-teman kelas 4D Prodi Teknik Informatika yang saling bekerja sama dan memberi semangat dalam menempuh pendidikan di Universitas ini.

Sesuatu yang belum pernah di tempuh pasti ada salahnya, begitu pula dengan Skripsi ini. Diharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Nganjuk, 10 April 2022

MUHAMMAD ILHAM MUSTAQIM
NPM. 18.1.03.02.0077

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Rumusan Masalah	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian.....	4
G. Metode Penelitian.....	5
1. Pendekatan dan teknik penelitian.....	5
2. Metode pengumpulan data	7
H. Jadwal Penelitian.....	9
I. Sistematika Penulisan Laporan	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Aspek Pembelajaran Kognitif	11
2. Kurikulum Pembelajaran Aspek Kognitif.....	12
3. Game	13
4. Game Kognitif.....	17

5. Pendidikan Anak Usia Dini.....	17
6. Pembelajaran Anak Usia Dini.....	18
7. Algoritma Fisher-Yates Shuffle	20
8. Unity.....	22
9. Pemrograman C#.....	22
10. CorelDraw	23
11. Sistem Operasi Android	23
B. Kajian Pustaka.....	25
BAB III ANALISA DAN PEMODELAN SISTEM	28
A. Gambaran Umum	28
B. Analisis Sistem.....	29
C. Perancangan Game	31
1. Judul dan Logo Game	31
2. Game Overview	31
3. Gameplay dan Mekanik	32
4. Screen Flow.....	33
5. Game Option	35
6. Lanjutkan dan Simpan.....	35
7. Story dan Game word.....	35
8. Tingkat permainan	36
9. Antarmuka.....	36
10. Spesifikasi Teknis	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL	43
A. Implementasi Game Design Document (GDD)	43
1. Implementasi High Concept Document	43
2. Implementasi Character Design Document	44
3. Pengujian Game	44
4. Hasil Pengujian	56
5. Manual Program.....	57
B. Pembahasan Game	59

1. Pembahasan Game Desain Dokumen	59
2. Pembahasan Aset Grafis Game	65
BAB V PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1. 1 : Jadwal Penelitian.....	9
2. 1 : Algoritma Fisher-Yates Shuffle	21
3. 1 : Algoritma Fisher-Yates Shuffle	30
3. 2 : Spesifikasi target <i>Hardware</i>	42
3. 3 : <i>Hardware</i> pengembang	42
3. 4 : <i>Software</i> pengembang	42
4. 1 : Pengujian <i>Blackbox</i>	44
4. 2 : Pertanyaan/pernyataan siswa-siswi	45
4. 3 : Hasil Kuesioner pertanya ke-1 pada siswa-siswi	46
4. 4 : Hasil Kuesioner pertanya ke-2 pada siswa-siswi	47
4. 5 : Hasil Kuesioner pertanya ke-3 pada siswa-siswi	47
4. 6 : Hasil Kuesioner pertanya ke-4 pada siswa-siswi	48
4. 7 : Hasil Kuesioner pertanya ke-5 pada siswa-siswi	49
4. 8 : Hasil Kuesioner pertanya ke-6 pada siswa-siswi	49
4. 9 : Hasil Kuesioner pertanya ke-7 pada siswa-siswi	50
4. 10 : Hasil Kuesioner pertanya ke-8 pada siswa-siswi	50
4. 11 : Hasil Kuesioner pertanya ke-9 pada siswa-siswi	51
4. 12 : Hasil Kuesioner pertanya ke-10 pada siswa-siswi	52
4. 13 : Pertanyaan/pernyataan guru	52
4. 14 : Hasil Pertanyaan ke-1 pada guru.....	53
4. 15 : Hasil Pertanyaan ke-2 pada guru.....	54
4. 16 : Hasil Pertanyaan ke-3 pada guru.....	54
4. 17 : Hasil Pertanyaan ke-4 pada guru.....	55
4. 18 : Hasil Pertanyaan ke-5 pada guru.....	55
4. 19 : Fitur-fitur dalam Game	58
4. 20 : Fitur-fitur dalam Game (lanjutan)	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2. 1 : Contoh bahasa C#	23
3. 1 : Logo Aplikasi.....	31
3. 2 : use case diagram	33
3. 3 : Activity Diagram.....	34
3. 4 : Tampilan awal Game	37
3. 5 : Tampilan input nama.....	37
3. 6 : Menu utama.....	38
3. 7 : Menu tema belajar dan bermain	38
3. 8 : Tampilan belajar.....	39
3. 9 : Tampilan permainan.....	40
3. 10 : Tampilan perintah	40
3. 11 : Tampilan soal	41
3. 12 : Tampilan hasil nilai.....	41
4. 1 : Walpaper Game Implementasi High Concept Document.....	43
4. 2 : Tampilan awal Game	59
4. 3 : Tampilan input nama.....	60
4. 4 : Menu utama.....	60
4. 5 : Menu tema belajar	61
4. 6 : Tampilan belajar.....	62
4. 7 : Tampilan permainan.....	62
4. 8 : Menu tema bermain quiz.....	63
4. 9 : Contoh beberapa tampilan soal/quiz	64
4. 10 : Hasil akhir	64
4. 11 : Tampilan 2 dimensi.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Contoh Kuesioner Penilaian Siswa
2. Contoh Kuesioner Penilaian Guru
3. Surat Penelitian Kampus
4. Surat Balasan Penelitian Sekolah
5. Lembar Revisi
6. Lembar Berita Acara Kemajuan Pembimbingan

BAB I

PENDAHULUAN

Bab awal dari laporan skripsi adalah pendahuluan yang mencakup tentang gambaran latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan kegunaan penelitian, metode penelitian, jadwal penelitian, sistematika penulisan laporan, untuk penyusunan sesuai dengan judul yang diambil.

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini atau PAUD adalah jenjang pendidikan yang ditempuh anak sebelum masuk ke sekolah dasar yang diperuntukkan bagi anak usia 0-6 tahun, dimana usia tersebut merupakan usia emas untuk pembentukan kepribadian dan karakter anak. (stella-maris.sch.id, 2019) Pembelajaran anak usia dini dirancang dalam kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan bagi anak untuk mendapatkan informasi pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak-anak selama berada dalam jenjang pendidikan. Secara umum pembelajaran yang diterapkan di PAUD dibagi menjadi 5, yaitu dengan bermain, cerita, musik, karyawisata dan demonstrasi. (Ulfah, 2020)

Semenjak pandemi covid-19 pada akhir bulan Maret 2020 memberikan dampak terhadap penyelenggaraan pembelajaran, salah satunya di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mungkung Kabupaten Nganjuk yang mengharuskan menggunakan metode dalam jaringan (daring). Hal ini

berdampak terhadap guru ketika melaksanakan pembelajaran sehingga menghambat kegiatan pembelajaran yang tidak sesuai dengan kurikulum yang ada. Berdasarkan data pembelajaran anak selama pandemi covid-19 peneliti menemukan hasil belajar anak mengalami penurunan yang signifikan pada aspek kognitif dibanding sebelum pandemi covid-19 melanda, yang disebabkan oleh pembelajaran yang membosankan yaitu dengan pembelajaran lewat zoom atau video call, dan juga hanya dikasih tugas tanpa adanya interaksi antara guru dengan siswa secara langsung, karena keterbatasan media pembelajaran yang ada.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti merancang sebuah game yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam mencapai target kurikulum pada aspek kognitif dan mempermudah anak-anak dalam memahami hal baru dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Dimana game ini dibuat dalam 5 tema pembelajaran yaitu tema diri sendiri, lingkunganku, binatang, tanaman dan alat transportasi. Untuk menuju ke inti game user diharuskan menyelesaikan sebuah tantangan yaitu menembak meteor jatuh sebanyak 10, ketika misi terpenuhi selanjutnya user akan dibawa ke 5 tema tersebut untuk kemudai mengerjakan quiz yang ada sesuai tema yang dipilih.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diketahui bahwa:

1. Guru tidak dapat mencapai target kurikulum pembelajaran yang ada karena pembelajaran yang berbeda seperti biasanya, dimana dibatasinya

kegiatan diluar rumah oleh pemerintah yang disebabkan karena adanya pandemi Covid-19.

2. Hasil belajar anak mengalami penurunan yang signifikan pada aspek kognitif semenjak pandemi covid-19 disebabkan karena pembelajaran secara daring sehingga menjadikan kurang interaktif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa :

1. Bagaimana supaya guru dapat mencapai target kurikulum pembelajaran dan belajar anak yang dilakukan secara daring tetap interaktif selama masa PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang disebabkan pandemi Covid-19?
2. Bagaimana cara membangun game kognitif anak usia dini berbasis android?

D. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah, maka batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan game menggunakan software *Unity*.
2. Aplikasi dapat digunakan pada smartphone android dengan *Operating System 4.1 (Jelly Bean)*.
3. Untuk kriteria pembelajaran di dalam game menggunakan aspek kognitif dengan 3 pembahasan yaitu: Belajar dan Pemecahan Masalah, Berfikir

Logis, Berfikir Simbolik. Dan ada 5 tema yaitu: diri sendiri, lingkunganku, binatang, tanaman dan alat transportasi.

4. *Game* ini bergenre *Trivia*.
5. Aplikasi ini ditargetkan untuk anak-anak PAUD di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mungkung Kabupaten Nganjuk

E. Tujuan Penelitian

1. Membuat game edukasi berbasis android yang interaktif untuk anak usia dini pada aspek kognitif dan sesuai dengan kurikulum di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mungkung Kabupaten Nganjuk.
2. Membangun game edukasi kognitif anak usia dini berbasis android.

F. Manfaat dan Kegunaan Penelitian

1. Manfaat penelitian

Siswa lebih mudah dalam belajar karena menggunakan *game* sebagai media belajar yang menarik dan interaktif.
2. Kegunaan Penelitian
 - a. Kegunaan praktis
 1. Adanya sebuah game yang mampu membantu kegiatan pembelajaran siswa di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mungkung Kabupaten Nganjuk yang lebih menarik dan praktis.

2. Bagi peneliti, dapat mengimplementasikan ilmu multimedia dan game programming yang telah di dapat selama perkuliahan melalui Perancangan Game Kognitif Anak Usia Dini Berbasis *Android*.

b. Kegunaan teoritis

Kegunaan akademis bagi lembaga asal yaitu Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya pada program studi Teknik Informatika yaitu memberikan penelitian mengenai pembuatan game. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan perbandingan dan kajian untuk mendukung dan mengembangkan game sejenis sebagai penunjang media pembelajaran.

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan teknik penelitian

a) Teknik penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu dengan pengambilan data berdasarkan hasil wawancara kepada pihak terkait yaitu guru/kepala sekolah di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Mungkung Kabupaten Nganjuk mengenai perkembangan pembelajaran anak selama pandemi covid-19.

b) Prosedur Penelitian

Pada perancangan game ini peneliti menggunakan alur waterfall yang mana menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis, model ini

merupakan yang paling banyak digunakan oleh *Software Engineering*, Adapun fase-fase model waterfall secara berurutan yaitu:

1) Requirement Analyst

Pengembang diperlukan komunikasi yang bertujuan supaya mengetahui jenis software dan batasan software tersebut. Informasi ini diperoleh melalui wawancara dan observasi.

2) System Design

Pada tahap ini untuk mengetahui kebutuhan selanjutnya dalam desain sistem ini harus disiapkan. Desain sistem ini untuk menggambarkan tampilan sistem yang akan dibuat dan membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara menyeluruh.

3) Implementation

Tahap ini menjelaskan pertama kali sistem dikembangkan yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya untuk di uji ketahap selanjutnya sebagai unit testing.

4) Integration & Testing

Pada tahap ini penggabungan seluruh model yang diintegrasikan ke dalam sistem setelah tahap pengujian dilakukan. Sesudah tahap integrasi seluruh sistem di uji untuk mengecek setiap kegagalan sistem.

5) Operation & Maintenance

Tahap ini adalah tahap akhir dalam teknik pengembangan metode waterfall. Disini pengguna bertugas mengoperasikan sistem dan

melakukan pemeliharaan dalam perbaikan yang tidak ditemukan pada tahap - tahap selanjutnya.

2. Metode pengumpulan data

a) Studi Literatur

Studi literatur merupakan tahap menambah pengetahuan dan mencari referensi dengan mengumpulkan data pustaka, artikel penelitian dan halaman web dari internet.

b) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengambilan data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber secara langsung.

c) Observasi

Supaya peneliti bisa mengetahui yang diperlukan dalam game maka tahap Observasi sangat penting untuk dilakukan dimana pada tahap ini peneliti mengumpulkan dengan penelitian dan peninjauan.

d) Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan tahap menganalisa data menggunakan metode Waterfall.

e) Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan hasil dari studi literatur yang kemudian akan dibuat menjadi rancangan atau alur program.

f) Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan proses implementasi hasil dari tahap sebelumnya yaitu desain antar muka program dan proses coding sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

g) Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan proses dimana peneliti melakukan pengujian terhadap program atau game yang kemudian dilakukan secara menyeluruh sehingga dapat diketahui bagaimana sistem itu berjalan.

h) Evaluasi Sistem

Evaluasi sistem untuk mengevaluasi program dengan cara menguji ulang dan mengumpulkan informasi bagaimana sistem bekerja yang akan digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat jika ada eror.

i) Perbaikan Sistem

Jika ditemukan eror sistem pada program maupun desain interface maka akan dilakukan perbaikan untuk menghasilkan aplikasi game edukasi yang berjalan dengan baik dan sesuai fungsinya.

j) Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan berisi data yang diperoleh dari studi literatur, wawancara, observasi, analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem, hasil setelah pengujian sistem, hasil evaluasi dan perbaikan pada sistem. Peneliti akan menganalisa hasil akhir dan menyusun laporan dalam bentuk skripsi

H. Jadwal Penelitian

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

No.	Jadwal Kegiatan	Bulan Ke-1			Bulan Ke-2			Bulan Ke-3			Bulan Ke-4			Bulan Ke-5			Bulan Ke-6			Bulan Ke-7			Bulan Ke-8		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	Studi Literatur																								
2	Wawancara																								
3	Observasi																								
4	Analisa sistem																								
5	Perancangan sistem																								
6	Implementasi sistem																								
7	Pengujian																								
8	Evaluasi																								
9	Perbaikan sitem																								
10	Penyusunan Laporan																								

I. Sistematika Penulisan Laporan

Gambaran singkat isi laporan penelitian ini akan dibahas dalam rancangan penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dimana teori-teori yang menunjang dan dibutuhkan peneliti dalam penelitian akan dibahas dalam bab ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat landasan teori-teori yang menunjang dan dibutuhkan peneliti dalam dibuatnya laporan tugas akhir ini..

BAB III : ANALISI DAN PEMODELAN SISTEM

Pada bab ini peneliti membahas analisis dan pemodelan sistem, yang di dalmnya memuat Diagram UML (*Unified Modelling Language*), *Flowchart* dan desain *Interface*.

BAB IV : HASIL DAN EVALUASI

Pada bab ini peneliti menjelaskan tentang hasil dan evaluasi sistem atau aplikasi yang telah dibuat dari tahap-tahapan yang telah ditentukan serta menguji hasil aplikasi yang telah dibuat.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini peneliti memberikan kesimpulan dan saran dari seluruh bab sebelumnya, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat dalam proses pengembangan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bujuri, D, A. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Jurnal LITERASI, Volume IX, No. 1 2018.
- Fithri, D, L., & Setiawan, D, A. (2017). *Analisa dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jurnal : SIMETRIS, Vol. 8, No. 1, April 2017.
- Hamzah, A, N. (2021). *Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Metode Naive Bayes*.
- Irmanto. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Unity 3d Untuk Platform Android Pada Pembelajaran Gambar Teknik Kelas X Di Smk Nasional Berbah*. SKRIPSI, 1-92.
- Novitasari, Y. (2018). *Analisis Permasalahan “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. PAUD Lectura : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 2, No. 1, Oktober 2018.
- Rachmatullah, A. (2002). *Mempelajari C#: Bahasa Pemrograman Modern*.
- Rahayu, S, L., & Fujiati. (2018). *Penerepan Game Design Document Dalam Perancangan Game Edukasi Yang Interaktif Untuk Menarik Minat Siswa Dalam Belajar Bahasa Inggris*. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol. 5, No.3, 3 Agustus 2018.
- stella-maris.sch.id 2019. *Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. (2019, Desember 20). Dipetik Januari 15, 2022, dari: <https://www.stella-maris.sch.id/blog/PAUD/>
- Suryadi, A. (2017). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall*. Jurnal PETIK Volume 3, Nomor 1, Maret 2017.
- Ulfah, S. (2020, Mei 8). *Pahami 5 Metode Pembelajaran PAUD Sebelum Menyekolahkan Anak*. Dipetik Januari 15, 2022, dari POPMAMA: <https://www.popmama.com/kid/1-3-years-old/sarra-ulfah/metode-pembelajaran-PAUD-sebelum-menyekolahkan-anak/2>