

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Peningkatan permainan instruktif sebagai media pembelajaran gratis keterampilan dasar sejarah Indonesia untuk anak-anak di kawasan Bukit Cikasungka menggunakan teknik penelitian ADDIE sebagai model perbaikan. Tahap pemeriksaan meliputi pemeriksaan program pendidikan, pemeriksaan materi, dan pemeriksaan kepribadian anak yang dimunculkan melalui persepsi dan pertemuan dengan narasumber. Tahap rencana mencakup konfigurasi data, rencana aliran permainan, dan rencana tampilan aplikasi secara umum. Pergantian peristiwa dan tahap eksekusi menggabungkan kemajuan perhitungan, peningkatan UI, dan kemajuan program menggunakan Android Studio. Bagian dalam aplikasi yang dibuat adalah menu utama, menu permainan sejarah Indonesia, menu materi pelajaran sejarah Indonesia, pengaturan, tentang aplikasi dan beberapa perubahan sesuai dengan keberadaan game. Tahap terakhir adalah tahap penilaian, yang meliputi penilaian dengan tes persetujuan oleh instruktur, klien akhir oleh anak-anak muda di sekitar Bukit Cikasungka, yang berisi analisis atau gagasan, dan pengembangan media lebih lanjut dalam melihat informasi penilaian.

5.2 Saran

Permainan yang beredukasi sebagai media pembelajaran mandiri tentang kemampuan mendasar sejarah Indonesia dibentuk menjadi aplikasi yang sesuai. Game dapat dibuat dengan ide berbasis online, sehingga materi dalam aplikasi dapat selalu disegarkan.