

BAB V KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Game ini dirancang sebagai solusi untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran teoritis mengenai bendera negara, di mana anak-anak harus menghafal logo dan warna.
2. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat menggantikan atau melengkapi waktu luang anak-anak yang biasanya diisi dengan permainan yang kurang edukatif. Game edukasi dapat memberikan pengalaman bermain yang menggabungkan unsur-unsur edukasi, pemecahan masalah, dan berfikir logis, sehingga anak-anak dapat mengembangkan keterampilan tersebut secara lebih efektif.
3. Implementasi game edukasi pengenalan bendera negara berbasis Android berhasil dilakukan dengan menggunakan algoritma Fisher Yates Shuffle dengan menghasilkan pengacakan gambar yang beragam dan tidak terdapat pola yang terlihat pada setiap tingkat kesulitan level.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini, terdapat kendala dan batasan yang dapat dilakukan untuk pengembangan selanjutnya, yaitu:

1. Pada jumlah bendera negara yang digunakan dalam game masih terbatas, sehingga perlu dilakukan perluasan dan pembaruan data bendera negara secara berkala.
2. Diperlukan pengembangan lanjutan dengan menambah fitur-fitur tambahan lainnya yang dapat meningkatkan daya tarik dan nilai edukatif game.
3. Melakukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan game edukasi serupa dengan fokus pada topik lain yang relevan, seperti geografi, budaya, atau sejarah. Hal ini akan memberikan variasi dalam materi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman anak-anak tentang berbagai aspek dunia.