

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Game yang dibuat adalah *game puzzle* untuk meningkatkan konsentrasi anak, terdiri dari *Puzzle* dan KBW. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 18 responden yang berusia antara 5 sampai 18 tahun, ada 44.4 % responden menjawab sangat setuju, 27.8 % setuju, 22.2% cukup baik dan 5.6% tidak setuju. Hasil responden tersebut dapat disimpulkan bahwa *game* ini dapat melatih konsentrasi.

5.2. Saran

Adapun saran yang penulis dapat berikan kepada penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Mode permainan bisa ditambahkan lagi supaya pemain bisa lebih tertarik dan tidak cepat merasa bosan.
2. Audio bisa ditambahkan lagi pada *gameplay*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, A. (2009). MENGATASI SULIT KONSENTRASI PADA ANAK USIA DINI. *MEDIKORA*, 66-70.
- Ardyanto, T., & Pamungkas, A. R. (2017). Pembuatan Game 2DPetualangan Hanoman Berbasis Android. *JURNAL ILMIAH GO INFOTECH*, 1-4.
- B, A., & Özgül, G. (2015). Role of Play in Teaching Science in the Early Childhood Years. *Research in Early Childhood Science Education*. 237–258.
- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2016). PENGEMBANGAN APLIKASI PERMAINAN EDUKASI UNTUK ANAK PRASEKOLAH MENGGUNAKAN PENDEKATAN CHILD CENTERED DESIGN. *INFORMATIKA*, 13-22.
- Febriyanti, N. D., Sudana, A. O., & Piarsa, I. N. (2021). Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen. *JITTER*, 1-10.
- Horachek, D. (2014). *Creating eLearning Games with Unity*. California: PACKT.
- Imamuddin, M., Fitri, H., & Rahmadila. (2019). Hubungan Game Online dengan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Tadris Matematika*, 1-12.
- Kamil, N. (2019). EFEKTIVITAS MEDIA WIRE GAME DALAM MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK DI TK NEGERI PEMBINA ABUPATEN TANAH DATAR. *INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI*, 1-84.
- Krisdiawan, R. A. (2018). IMPLEMENTASI MODEL PENGEMBANGAN SISTEM GDLC DAN ALGORITMA LINEAR CONGRUENTIAL GENERATOR PADA GAME PUZZLE. *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*, 1-9.

- Manurung, M. P., & Simatupang, D. (2019). Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita di TK ST Theresia Binjai. *Jurnal Usia Dini* , 58-75.
- Pratama, W. (2014). GAME ADVENTURE MISTERI KOTAK PANDORA. *Jurnal Telematika*, 14-31.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni. (2019). PENGGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. *JINOTEP*, 1-6.
- Yasa, N. P., & Pande, N. N. (2021). GAME EDUKASI DUA DIMENSI PENGENALAN HEWAN BERDASARKAN CARA BERKEMBANGBIAKNYA. *Jurnal Tanra*, 20-30.