

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pada penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa *memorize game* yang telah dirancang dapat mengasah daya ingat pada usia remaja dengan dengan melalui permainan mencocokkan kartu untuk mengasah daya ingat dengan tingkatan yang berbeda di tiap *level*. Setelah game berhasil dibuat dan dilakukan kuesioner kepada 26 responden, maka hasil kuesioner 76,9% responden menjawab setuju *game* ini dapat mengasah daya ingat.

5.2. Saran

Penulis menyadari bahwa dari pembuatan *game* serta laporan masih terdapat kekurangan baik dalam bahasa maupun ketikan atau tulisan yang disajikan penulis kepada pembaca. Oleh karena itu, penulis memohon untuk memberikan saran agar penulis selanjutnya dapat membuat makalah yang lebih baik lagi dan semoga makalah laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi wawasan bagi kita semua.

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

1. Disarankan untuk peneliti selanjutnya dapat menambahkan jumlah responden dalam uji penelitian agar hasil penelitian menjadi lebih akurat lagi.
2. Disarankan untuk peneliti selanjutnya agar menambah referensi *backgrounds* dalam *game* agar menjadi lebih bagus dan diminati pemain.

3. Disarankan agar peneliti selanjutnya dapat menambahkan jumlah *level* untuk membandingkan perkembangan data sebelumnya masih akurat atau berubah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyat Krisdiawan, Rio, and Darsanto. 2019. "Penerapan Model Pengembangan Gamegdlc (Game Development Life Cycle)Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile." *Teknokom* 2(1): 31–40.
- Apriliantika, Dewi, Mochammad Ahied, and Irsad Rosidi. 2019. "Implementasi Model Pembelajaran Advance Organizer Dengan Bantuan Mind Mapping Terhadap Motivasi Dan Daya Ingat Siswa." *Natural Science Education Research* 2(1): 48–58.
- Aisyah. 2021. "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Daya Ingat Anak Kelompok B." 03: 22–25.
- Baharun, Hasan. 2018. "Penguatan Daya Ingat Mahasantri." *Jurnal Pedagogik* 05(02): 180–92.
- Barokum, Mohammad Khafid, Anis Rahmawati Amna, and Aidil Primasetya Armin. 2019. "Game Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android." *Konvergensi* 14(1): 6–12.
- Budiman, Qi, Sara Mouton, Liesbeth Veenhoff, and Arnold Boersma. 2021. "ANALISIS PENGENDALIAN MUTU DI BIDANG INDUSTRI MAKANAN." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(0.1101/2021.02.25.432866): 1–15.
- Duka Bernardus Gerardus, Maria Hendritha Lidya Ngongo. 2020. "Jurnal Selidik." *Jurnal Selidik* 1(1): 23–39.
- Hamonangan, Ronald Haries. 2020. "Peningkatan Daya Ingat Menggunakan Model Pembelajaran Brain Based Learning." *Dharmas Education Journal* 1(2): 201–8.

- Hanggoro, Adhiim Catur, Rinta Kridalukmana, and Kurniawan Teguh Martono. 2015. "Pembuatan Aplikasi Permainan 'Jakarta Bersih' Berbasis Unity." *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer* 3(4): 503.
- Heryani, Yeni, Kartono Kartono, Kristina Wijayanti, and Nuriana Rachmani Dewi. 2019. "Pengaruh Metode Mnemonik Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Dan Daya Ingat." (2017).
- Jony. 2013. "Memory Game Menggunakan Kinect." *Universitas Kristen Petra* 1(1): 1–5.
- Mutiawati, Endang, Teuku Rusli Yusuf, Magister Keperawatan, and Fakultas Keperawatan. 2017. "Perbandingan Daya Ingat Anak Pada Sekolah Dasar Negeri Dan Sekolah Dasar Islam Terpadu Comparison Of The Remember Of Children In Integrated Islamic School And Basic School Of Elementary School." *Jurnal Ilmu Keperawatan* 6: 1.
- Nofindra, Rudi. 2019. "INGATAN, LUPA, DAN TRANSFER DALAM BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Oleh." IV(1): 5–10.
- Retno. 2015. "Pengertian Permainan Game." *Prosiding SNATIF* 2(1): 5–17.
- Safitri, Danawati, M Syukri, and Desni Yuniarni. 2014. "Meningkatkan Kemampuan Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Melalui Permainan Puzzle." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 3(6): 1–16.
- Simamora, Susrani, Hudson Sidabutor, and Tonggo Sinaga. 2019. "EFEKTIVITAS METODE MNEMONIK TERHADAP DAYA INGAT PADA MATERI PROTISTA DI KELAS X SMA BUDI MURNI 3 MEDAN TAHUN AJARAN 2017/2018." 6(2): 91.

- Sipahutar, Lahmudin, and Hairun Nisa. 2022. "Pengenalan Metode LCM Sebagai Dasar Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Siswa SMK Berbasis Android." *Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JIPkM)* 2(1): 1–11.
- Siregar, Suriani. 2020. "Pembelajaran Sistem Ekskresi Dengan Metode Mnemonik Untuk Meningkatkan Retensi (Daya Ingat) Dan Hasil Belajar Siswa." *Serambi Konstruktivis* 2(1): 77–83.
- Suwandi, Edi, Fitri H Imansyah, and H Dasril. 2018. "Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert Pada Layanan Speedy Yang Bermigrasi Ke Indihome." *Jurnal Teknik Elektro*: 11.
- Taluke, Dryon et al. 2019. "Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat." *Spasial* 6(2): 531–40.
- Westhisi, Sharina Munggaraning. 2019. "Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Mind." 2(3): 57–64.