

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis berhasil mengembangkan aplikasi Game Edukasi Interaktif berbasis android dengan metode ADDIE di TK Kurnia. Beberapa hasil utama yang dicapai antara lain :

#### 4.1.1 Hasil Implementasi Tampilan Awal Scene ( *Main Menu* )

Gambar berikut menunjukkan tampilan awal (*Main Menu*) aplikasi game. Tampilan ini dibuat menggunakan software Unity dan didesain dengan canva. Gambar 4.1 di bawah ini merupakan hasil desain tersebut.



**Gambar 4. 1** Tampilan Awal Scene ( *Main Menu* )

Tampilan ini, pengguna dapat merasakan pengalaman yang menyenangkan dan mudah dioperasikan. Terdapat tombol “Bermain” dan “Belajar”. Tombol “Bermain” akan mengarahkan ke menu permainan, dan tombol “Belajar: akan membawa pengguna ke menu belajar.

#### 4.1.2 Hasil Implementasi Tampilan Scene Kedua ( Belajar )

Menampilkan menu belajar dari game edukasi ini. Gambar 4.2 dibawah ini menunjukkan tampilan dari scene kedua yaitu menu belajar

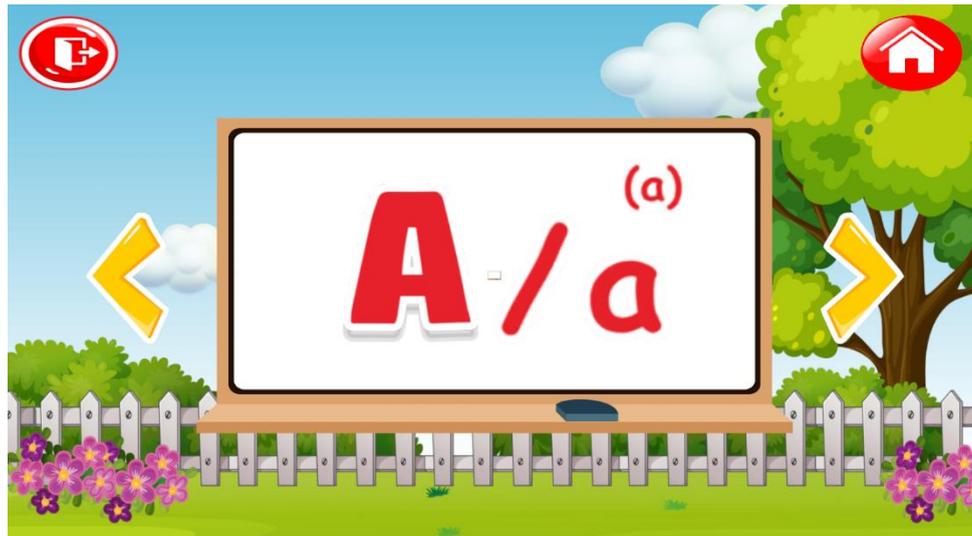


**Gambar 4. 2** Tampilan Scene Kedua ( Belajar )

Tampilan diatas merupakan tampilan scene kedua dari game edukasi yang dimana *user* akan memasuki halaman pemilihan pembelajaran. Pada tampilan ini terdiri 2 kategori, yaitu: “Belajar Alphabet”, dan “Belajar Angka” untuk memulai permainan.

#### 4.1.3 Hasil Implementasi Tampilan Scene Ketiga ( Pengenalan Huruf )

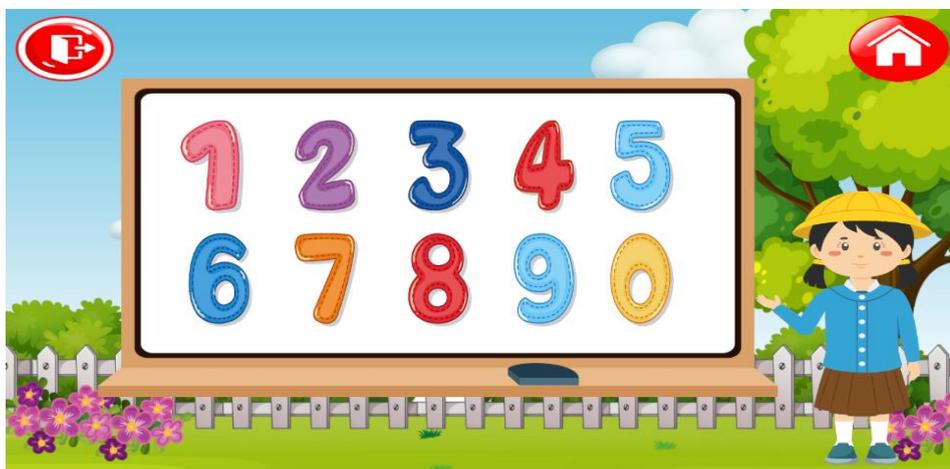
Scene ketiga menampilkan menu pengenalan huruf didalam menu pengenalan huruf ini terdapat tombol panah kiri dan panah kanan yang jika diklik akan merubah huruf ke huruf selanjutnya.



**Gambar 4. 3** Tampilan Scene Ketiga ( Pengenalan Huruf )

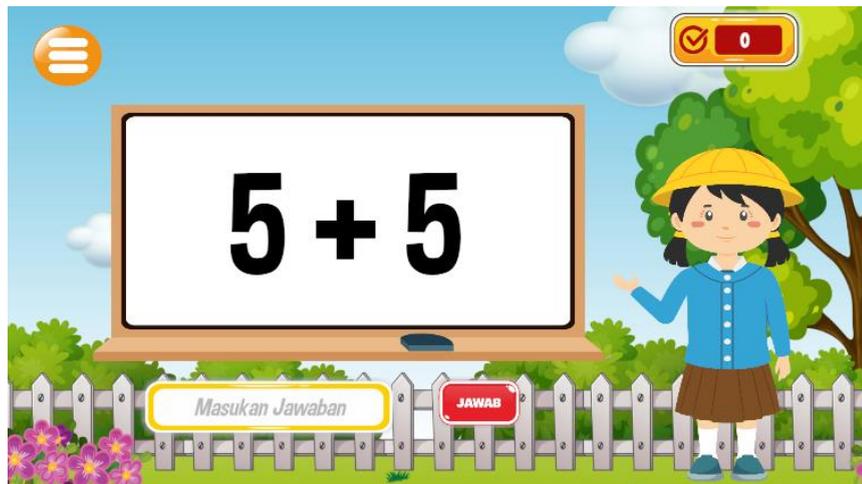
#### 4.1.4 Hasil Implementasi Tampilan Scene Keempat (Pengenalan Angka)

Scene keempat menampilkan menu pengenalan angka yang terdiri dari angka 0 sampai 9. Saat diklik angkanya akan mengeluarkan suara sesuai angka yang diklik.



**Gambar 4. 4** Tampilan Scene Keempat ( Pengenalan Angka )

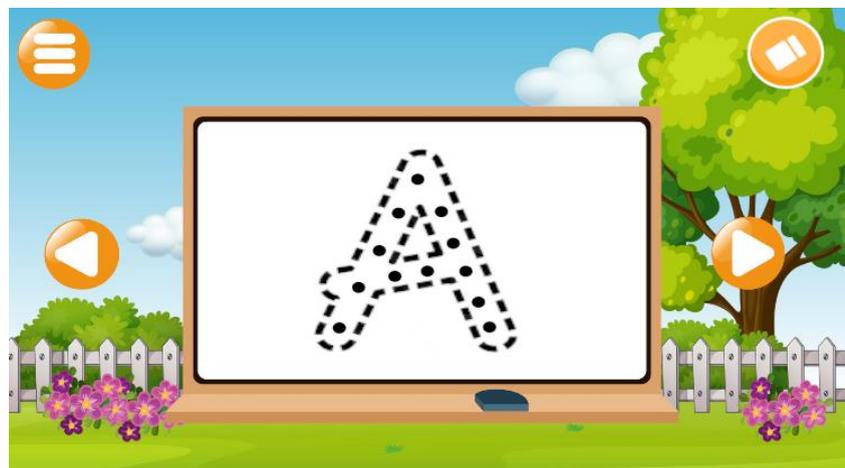
#### 4.1.5 Hasil Impelementasi Tampilan Scene Kelima (Game Menghitung)



**Gambar 4. 5** Tampilan Scene Kedelapan ( Game Menghitung )

Scene kelima ini menampilkan permainan menghitung dasar yang terdiri dari 5 level. Cara bermain permainan ini adalah dengan cara memasukkan jawaban di kolom yang disediakan dibawah setelah itu jika sudah menulis angka jawaban klik tombol jawab. Kemudian jika benar atau salah akan muncul efek suara.

#### 4.1.6 Hasil Impelementasi Tampilan Scene Keenam (Game Menulis)



**Gambar 4. 6** Tampilan Scene Keenam ( Game Menulis )

S

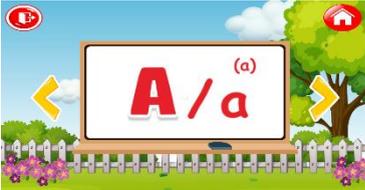
cene keenam ini adalah game menulis cara bermain game ini pemain diperintahkan untuk mengikuti titik – titik yang ada didalam huruf kemudian jika sudah mengikuti jalur titik itu makan akan muncul hurufnya.

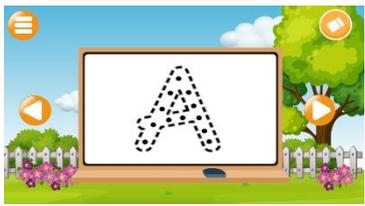
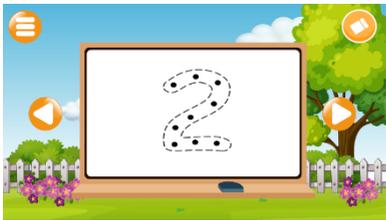
## 4.2 Hasil Pengujian

### 4.2.1 Hasil Pengujian Tampilan Antarmuka

Untuk mengetahui kelancaran aplikasi game yang telah dibangun, pengujian terhadap game ini sangat diperlukan. Berikut adalah daftar fitur yang telah di uji coba, yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. 1** Hasil Pengujian Interface

Skenario Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Scene 1		Dapat menampilkan tampilan awal Game Edukasi.
Scene 2		Dapat Menampilkan Kategori pembelajaran.
Scene 3		Dapat menampilkan pelajaran “mengetahui huruf” dan tombol berfungsi dengan baik.
Scene 4		Dapat menampilkan pelajaran “mengetahui angka” disetiap angka, akan memunculkan suara jika diklik berfungsi dengan baik.

Scene 8		Dapat menampilkan permainan “ hitung sederhana” berfungsi dengan baik.
Scene 9		Dapat menampilkan permainan “ Menulis huruf” line tracing perjalan dengan baik dan akurat.
Scene 10		Dapat menampilkan permainan “ menulis angka” line tracing perjalan dengan baik dan akurat.

### 4.3 Hasil Pengumpulan Data di TK Kurnia

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan secara langsung di lapangan tanpa menggunakan media digital seperti google form. Penelitian ini menggunakan metode observasi langsung kepada anak – anak di tk kurnia untuk memperoleh data yang akurat dan relevan. Teknik ini memungkinkan penulis mendapatkan data primer dari sumber utama secara langsung.

#### 4.3.1 Data Jumlah Siswa

Penelitian dilakukan pada tiga kelas, yaitu kelas A, kelas B-1, dan kelas B-2, dengan total jumlah siswa sebanyak 69 anak. Data dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini :

**Tabel 4. 2** Data Jumlah Siswa

No	Kelas	Skor
1	Kelas A	5
2	Kelas B-1	33
3	Kelas B-2	31
<b>TOTAL</b>		<b>69</b>

#### 4.3.2 Evaluasi Berdasarkan Empat Tahap Pembelajaran

Penulisan dilakukan berdasarkan empat tahap pembelajaran yaitu pengenalan huruf dan angka, menulis huruf dan angka, membaca dan hitungan dasar, dan tes pemahaman akhir. Setiap tahap diberi skor 0 – 100. Hasil evaluasi pada masing – masing kelas ditunjukkan pada tabel 4.3 dibawah ini :

**Tabel 4. 3** Evaluasi Berdasarkan 4 Tahap Pembelajaran

No	Tahap Evaluasi	Kelas A	Kelas B-1	Kelas B-2	Rata-rata Keseluruhan
1	Pengenalan Huruf & Angka	85	78	80	81
2	Menulis Huruf & Angka	80	75	76	77
3	Membaca & Hitungan Dasar	75	70	72	72
4	Tes Pemahaman Akhir	78	72	74	75
<b>TOTAL</b>		<b>79.5</b>	<b>73.5</b>	<b>75.5</b>	<b>76.25</b>

Berdasarkan hasil tersebut, rata – rata keberhasilan anak secara keseluruhan adalah 76.25%, yang berada pada kategori “Baik” sesuai dengan kriteria penilaian berikut

**Tabel 4. 4** Format Nilai

<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>
80 – 100	Sangat Baik
60 – 79	Baik
40 – 59	Cukup
< 40	Kurang

### 4.3.3 Persentase Keberhasil

Tingkat keberhasilan siswa dalam menggunakan media game pembelajaran interaktif mencapai 76.25%, yang dihitung menggunakan rumus:

$$\frac{76.25}{100} \times 100 = 76.25\%$$

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat keberhasilan yang masuk dalam kategori baik.

### 4.3.4 Siswa yang Mengalami Kesulitan

Meskipun secara umum hasil pembelajaran baik, terdapat beberapa anak yang memperoleh nilai di bawah 60, yang menandakan adanya kesulitan dalam memahami materi. Dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini :

**Tabel 4. 5** Format Nilai

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Siswa dengan Nilai &lt;60</b>
Kelas A	0
Kelas B-1	6
Kelas B-2	5
<b>Total</b>	<b>11</b>

Jumlah tersebut setara dengan :

$$\frac{11}{69} \times 100 = 15.94\%$$

Sekitar 15.94% siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya pendampingan tambahan atau pengembangan strategi pembelajaran yang lebih variatif agar semua anak dapat mencapai hasil belajar yang optimal.