

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil pengolahan data terhadap nilai uji *pre-test* dan *post-test* menggunakan metode Paired-Samples T-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) atau probabilitas yang muncul adalah 0.00 (< 0.05) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara masing-masing hasil nilai *pre-test* dan *post-test* untuk siswa kelas II - III SD. Rata-rata nilai *pre-test* dari siswa kelas II SD adalah sebesar 48.625 dan rata-rata nilai *post-test* adalah sebesar 87.75 yang artinya mengalami peningkatan sebesar 39.125 poin. Kemudian rata-rata nilai *pre-test* dari siswa kelas III SD adalah sebesar 51.625 dan rata-rata nilai *post-test* adalah sebesar 87.125 yang artinya mengalami peningkatan sebesar 35.5 poin. Dari hasil *post-test* dapat disimpulkan bahwa aplikasi *game* edukasi “*Find The Object*” yang dibangun cocok untuk siswa kelas II - III SD dan juga mampu meningkatkan pemahaman siswa SD terhadap kosa kata bahasa Inggris.

Berdasarkan pertanyaan yang terdapat di lembar *post-test*, dari total 40 responden 87% memilih Ya atau tertarik terhadap *game Find The Object*, sedangkan 13% lainnya memilih Tidak. Dari hasil kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas II - III SD merasa lebih tertarik apabila belajar kosa kata bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi *game* edukasi “*Find The Object*”.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran untuk penelitian lebih lanjut antara lain yaitu:

1. *Game* edukasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan suara notifikasi salah ketika *user* menekan objek yang salah saat bermain.
2. *Game* edukasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan tombol *hint* / petunjuk apabila *user* merasa kesulitan untuk mencari objek yang belum ditemukan
3. *Game* edukasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambah beberapa kategori baru berdasarkan lingkungan lain, seperti peternakan (*farm*), bandara (*airport*), tempat olahraga (*sport venues*), dan lain-lain.
4. *Game* edukasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambah suara latar yang bisa dimatikan atau dinyalakan kembali oleh *user*.
5. *Game* edukasi ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan fitur *share score* ke media sosial