

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka penulis dapat mengambil kesimpulan, bahwa Game Apin berbasis Android yang telah dirancang dan dibuat menggunakan metode GDLC (Game Development Life Cycle) berhasil dibuat dan berfungsi normal. Hal ini dibuktikan dari hasil Blackbox testing. Pada testing tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa program berjalan sesuai fungsinya. Selain itu perancangan Game Apin Sebagai media pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar bagi anak usia 4-6 tahun dalam memperkenalkan ilmu pengetahuan dasar tentang nama benda, nama hewan dan nama anggota tubuh berhasil dikembangkan dan layak digunakan. Hasil uji coba pada responden pada anak. antara umur 4-6 tahun yang dilakukan dilingkungan sekitar desa Panjer, Kebumen, disekitar kos bapak Supar (Mancasan Lor) dan sekitar Alun Alun Kidul Yogyakarta mendapatkan prosentase 84,5% sampai dengan 88,5% yang berarti Game Apin sudah berhasil dirancang dan layak untuk digunakan.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian dan analisis hasil, terdapat beberapa saran untuk perkembangan sistem selanjutnya agar menjadi game edukasi yang lebih baik. Berikut adalah saran-saran yang diantaranya adalah:

1. Semoga kedepanya lebih banyak variasi mode game yang disajikan.
2. Semoga kedepanya game ini dapat dikembangkan menjadi game lebih menarik. Dan semoga game ini bisa di akses tidak hanya di sistem operasi Android saja melainkan dapat di akses di IOS dan desktop.
3. Harapan selanjutnya semoga materi yang disajikan akan lebih banyak.

