

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berikut merupakan kesimpulan dari penelitian ini:

1. Perancangan game pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris dilakukan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang memiliki enam tahapan, yaitu tahap *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing* dan *Distribution*. Game *Animal Guess* ini memiliki fitur bermain yang berisi pertanyaan, susun kata, puzzle dan memori serta fitur belajar yang berisi habitat hewan dan suara hewan. Dengan rancangan tampilan antarmuka yang ramah anak, penggunaan gambar dan audio yang sesuai, game *Animal Guess* dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang menarik dan interaktif untuk anak-anak khususnya umur 3-6 tahun dengan pendampingan orang tua.
2. Hasil pengujian *BlackBox* pada penelitian ini menunjukkan bahwa semua fitur game dapat berjalan dengan baik sesuai fungsinya. Adapun hasil *Beta Testing* yang dilakukan melalui kuesioner yang diberikan kepada 32 responden menghasilkan rata-rata nilai indeks 83,8% yang masuk dalam kategori “sangat baik” untuk digunakan. Dengan hal tersebut, game *Animal Guess* ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris untuk usia anak-anak.

5.2 Saran

Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi inspirasi untuk penelitian selanjutnya dan dapat mengembangkan aplikasi yang lebih beragam dan menarik kedepannya, karena aplikasi ini masih memiliki kekurangan seperti materi yang masih terbatas, fitur yang masih sedikit dan beberapa tampilan yang masih kurang menarik.