

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil pembuatan Aplikasi Game Pembelajaran Huruf Alfabet Anak Disleksia Ringan maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan Aplikasi Game Pembelajaran Huruf Alfabet Anak Disleksia Ringan telah berhasil di buat. Aplikasi ini di implementasikan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan tentang semua huruf alfabet kepada anak Disleksia Ringan menerapkan teknologi Game Edukasi sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
2. Aplikasi Game Pembelajaran Huruf Alfabet Anak Disleksia Ringan mempunyai dua pilihan yaitu pertama, menu belajar yang terdiri dari belajar lafal huruf alfabet dan belajar menulis huruf alfabet. Kedua, bermain lafal huruf alfabet, bermain menulis huruf alfabet, bermain mencocokkan huruf alfabet dan bermain tebak huruf alfabet
3. Perancangan dan pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan diagram UML yaitu UseCase Diagram dan Activity Diagram.
4. Berdasarkan hasil dari pengujian Fungsional menggunakan metode blackbox, sedangkan menggunakan metode SUS (Software Usability Scale) diperoleh hasil rata - rata responden untuk model aplikasi ini adalah sebesar 68,33. Dari hasil pengujian ini maka aplikasi yang dibuat diharapkan berhasil dibuat sesuai dengan yang diharapkan baik oleh peneliti maupun pengguna yaitu anak disleksia ringan.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan hasil pembuatan Aplikasi Game Pembelajaran Huruf Alfabet Anak Disleksia Ringan, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya mengenalkan huruf alfabet dengan bentuk seadanya, oleh karena itu aplikasi ini perlu dikembangkan lagi dengan mengenalkan huruf alphabet lebih detail dan jelas lagi
2. Desain aplikasi masih seadanya, untuk pengembangan selanjutnya diharapkan bisa mendesain dengan lebih baik dan menarik untuk anak disleksia ringan.
3. Perlu di kembangkan lagi tingkat menu belajar dan menu bermain lagi agar anak lebih luar cara belajarnya melalui game tersebut.
4. Adanya video bentuk huruf dan cara penerapannya yang lebih jelas.