

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan Aplikasi Game Tentang Kata Untuk Pembelajaran Anak Disleksia Ringan telah berhasil di buat. Aplikasi ini di implementasikan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan tentang beberapa macam kata kepada anak Disleksia Ringan menerapkan teknologi Game Edukasi sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
2. Aplikasi Game Tentang Kata Untuk Pembelajaran Anak Disleksia Ringan mempunyai 3 macam pembelajaran kata yaitu Kata Benda, Kata Kerja, dan Kata Sifat.
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, aplikasi yang diharapkan berhasil dibuat sesuai dengan yang diharapkan.
5. Hasil pengujian penelitian ini yang terbagi menjadi 2x pengujian, yaitu pengujian dengan sistem observasi dan kuesioner.
6. Pengujian dengan observasi menemukan bahwa anak disleksia sangat senang terhadap permainan Game School of Dyslexia.
7. Pengujian dengan kuesioner menemukan bahwa hasil rata rata responden aplikasi ini adalah 69.16. dengan persentase 66.6% menyatakan kategori marjinal, dan 33.4% menyatakan kategori acceptable.

## 5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian Aplikasi game tentang Kata untuk anak Disleksia Ringan adapun saran sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya memuat beberapa macam nama kata. Oleh karena itu aplikasi perlu dikembangkan lagi dengan penambahan nama kata sehingga menjadi aplikasi pengenalan tentang kata untuk anak disleksia yang lengkap
2. Perlu dilakukan pengembangan macam macam kata yang lainnya.
3. Tampilan aplikasi Pengenalan Kata bisa lebih menarik
4. Jumlah responden ditambah lebih banyak.