

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 Arah dan waktu Untuk Pembelajaran Anak Diskalkulia usia dini telah selesai. Aplikasi ini di implementasikan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan tentang beberapa macam perhitungan kepada anak Diskalkulia dengan menerapkan teknologi Game Edukasi sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
2. Aplikasi Game Tentang Arah dan Waktu Untuk Anak Diskalkulia usia dini mempunyai 3 macam pembelajaran yaitu arah, waktu dan berhitung.
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 sistem 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 65. dengan persentase 66.6% menyatakan kategori marjinal, dan 33.4% menyatakan kategori acceptable.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian aplikasi game tentang arah dan waktu untuk anak diskalkulia usia dini adapun saran sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya memuat beberapa macam perhitungan. Oleh karena itu aplikasi perlu dikembangkan lagi dengan penambahan model perhitungan sehingga menjadi aplikasi belajar arah dan waktu untuk anak diskalkulia yang lengkap.
2. Perlu dilakukan pengembangan macam macam model permainan yang lainnya.
3. Tampilan aplikasi pembelajaran tentang arah dan waktu untuk anak diskalkulia bisa lebih menarik
4. Jumlah responden bisa ditambah lagi