

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Mengacu Saat hasil perancangan serta tampilan aplikasi yang telah peneliti lakukan maka dapat ditarik kesimpulan di bawah ini :

1. Peneliti telah berhasil merancang sebuah aplikasi *Game* Edukasi penyusunan huruf Nama Hewan Berbasis Android
2. Aplikasi *Game* Edukasi bersamaan *Construct 2* berbasis *Android* telah berhasil digunakan serta diterapkan Saat peserta didik kelas 1 SD Negeri 001

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka rekomendasi yang disampaikan oleh peneliti adalah:

1. Agar pengkajian lebih interaktif, dapat timbahkan level permainan dari level mudah, level sedang serta sulit. Hal ini demi mengevaluasi pengkajian yang telah dikerjakan apakah terjadi peningkatan Saat daya ingat peserta didik.
2. Sebaiknya para pendidik pengkajian lebih aktif dalam mempergunakan media-media pengkajian yang ada disekitar anak guna mendukung proses pengkajian yang aktif serta menyenangkan.
3. Perlunya menggunakan aplikasi *Game* Edukasi Menyusun Huruf Nama Hewan berbasis Android guna membantu proses pengkajian didalam kelas menjadi lebih menyenangkan.