

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan serta pembuatan Aplikasi, maka dapat disimpulkan yaitu :

1. Penelitian ini berhasil menerapkan konsep metodologi *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang digunakan dalam pengembangan aplikasi *game* edukasi kosakata Bahasa Inggris yang berfokus pada tahapan atau langkah langkah dalam pembuatan konsep *game* pembelajaran.
2. Perancangan serta pembuatan *game* edukasi kosakata Bahasa Inggris berbasis android dapat dilakukan dengan memanfaatkan *software Construct 2*.
3. *Game* edukasi ini mempunyai 3 level permainan serta mengandung elemen-elemen *game* yaitu, petunjuk, dan tantangan. Terdapat 10 pertanyaan dalam satu level dalam *game* edukasi kosa kata Bahasa Inggris berbasis Android ini.

5.2 Saran

Dengan adanya skripsi ini diharapkan dapat memberikan suatu referensi baik dalam penelitian ataupun pembuatan aplikasi yang akan datang. Adapun saran-saran yang peneliti sarankan sebagai berikut :

1. Diharapkan dikembangkan lagi dari segi tampilan dan unsur-unsur lain pada aplikasi agar dapat menjadi aplikasi yang lebih menarik lagi.

2. Penambahan jalan cerita dalam melewati tantangan pada *game* agar *game* edukasi kosakata Bahasa Inggris lebih menarik.
3. Penambahan level dan kosakata pada *game*.
4. Penambahan jumlah materi kosakata bahasa inggris pada Aplikasi untuk memperbanyak pengetahuan kosakata bahasa inggris.
5. Perlunya menggunakan Aplikasi Game playing kosatakata bahasa inggris berbasis android guna membantu proses pembelajaran didalam kelas agar jadi menyenangkan.