

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian *game* BEKOB (Belajar Kosa Kata Bahasa Inggris) yang telah dilakukan kepada anak SD kelas 4 di SDN 2 Kutaliman, maka didapat kesimpulan sebagai berikut.

1. Merancang dan membangun aplikasi *game* pembelajaran bahasa Inggris menggunakan Construct 2 berbasis Android sebagai media alternatif pembelajaran untuk siswa kelas empat di SDN 2 Kutaliman Banyumas. *Game* ini dirancang dan dibangun menggunakan metode MDLC dan memiliki beberapa menu diantaranya: Materi yang menampilkan jenis-jenis transportasi darat, udara dan laut, *Quiz* yang berisi dua kuis untuk pemilihan soal-soal transportasi, *Main Car* yang menampilkan permainan melewati rintangan dengan menggunakan petunjuk bahasa Indonesia dan Inggris, *About* menampilkan petunjuk penggunaan *game*, *Info* menampilkan tentang pembuat aplikasi dan Musik untuk mematikan atau menghidupkan suara dalam *game* Meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan penggunaan media pembelajaran *game* yang dapat diakses di rumah maupun di sekolah.
2. Pengujian *game* Bekoba yang telah dilakukan menggunakan black box dengan hasil pengujian aplikasi berjalan dengan baik, namun ada beberapa catatan yaitu penambahan materi lainnya, pengujian SUS kepada 30 responden siswa kelas empat SDN 2 Kutaliman Banyumas menggunakan SUS memperoleh hasil sebesar 75,083 maka aspek *usability* pada *game* Bekoba ini mendapatkan nilai *Excellent* yang berarti dapat diterima dengan baik oleh siswa. Skor tersebut masuk dalam kategori *Excellent* dengan grade scale B yang berarti secara *usability* berdasarkan data tersebut mendapatkan penilaian "*Excellent*".

Sehingga *game* dapat menjadi media pembelajaran alternatif siswa selain buku dan LKS.

5.2 Saran

Saran dalam penelitian ini untuk penelitian yang lebih lanjut yaitu sebagai berikut.

1. Pada Main *Car* dapat dikembangkan lagi tantangan didalam *game* nya seperti pembuatan jalan berliku dan banyak objek-objek yang bergerak untuk membuat *game* menjadi lebih menarik.
2. Pada beberapa tombol untuk bisa ditambahkan keterangan teks dalam bahasa inggris yang benar agar pengguna menjadi lebih memahami arti tombol yang digunakan.
3. Menambahkan materi-materi lain agar lebih beragam