

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Hasil pengolahan data terhadap nilai uji *pre-test* dan *post-test* menggunakan metode Paired-Samples T-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) atau probabilitas yang muncul adalah 0.00 ( $< 0.05$ ) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata nilai *pre-test* adalah sebesar 43.625 dan rata-rata nilai *post-test* adalah sebesar 95 yang artinya mengalami peningkatan sebesar 51.37 poin. Dari hasil *post-test* dapat disimpulkan bahwa aplikasi *game* edukasi “*Fun English Vocabulary Card*” yang dibangun dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman *user* tentang kosa kata bahasa Inggris.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran untuk penelitian lebih lanjut antara lain yaitu:

1. *Game* ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan beberapa kategori baru, seperti olahraga (*sports*), makanan (*foods*), angka (*numbers*), posisi benda (seperti *in, on, beside, under*, dll), dan *letters* yang meliputi huruf dari A sampai Z. *Game* juga dapat ditambahkan suara latar yang nadanya bisa berubah turun saat suara lain sedang dimainkan.
2. *Game* dibuat menjadi *levelling*, misalnya *level* rendah waktunya lama dan *level* tinggi waktunya cepat supaya lebih meningkatkan pengetahuan dan kemahiran anak-anak dalam memasangkan gambar dengan kata-kata dengan cepat.