

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses pengembangan aplikasi game pembelajaran berbasis handphone dengan pendekatan berorientasi objek memudahkan kita dalam mengorganisir kelas, method.atau fungsi dan atribut yang dibutuhkan serta memudahkan kita dalam pengembangan dan pemeliharaan selanjutnya
2. Java 2 Micro Edition memberikan ke efektifitas dalam mengembangkan aplikasi berbasis handphone, karena dapat diimplementasikan ke hampir semua jenis dan tipe handphone yang berbeda, sehingga mengurangi biaya dan waktu pengembangan.
3. Hasil validasi kelayakan produk menunjukkan penilaian yang baik dari berbagai pihak terutama dari siswa yaitu; pada aspek relevansi produk dengan materi pembelajaran, relevansi produk dengan tujuan pembelajaran, relevansi produk dengan karakteristik siswa, animasi, kejelasan tulisan, komposisi warna, daya tarik, komunikatif, alur permainan dan kepraktisan..
4. Pemanfaatan media *handphone* sebagai media alternatif pendukung pembelajaran khususnya untuk siswa pendidikan dasar dirasa perlu untuk saat ini, terbukti dengan adanya respon dan sambutan yang positif dari guru dan siswa.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran dalam penelitian ini adalah :

1. Seiring dengan perkembangan perangkat handphone yang semakin canggih dengan kapasitas memori yang semakin besar. Pengembangan aplikasi untuk keperluan pembelajaran dapat dikembangkan lebih lanjut yaitu penggunaan grafis 3D, dengan pemanfaatan library m3g, sehingga aplikasi pembelajaran dengan media handphone bisa lebih menarik lagi.
2. Aplikasi game pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih lanjut ke arah aplikasi game pembelajaran yang dapat mendukung multiuser misalnya dengan pemanfaatan koneksi *Bluetooth*, sehingga proses pembelajaran bisa dilakukan secara bersamaan .