

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Hasil yang didapatkan dari penelitian perancangan game pembelajaran dimensi ruang dengan menggunakan metode *inquiry* berbasis mobile serta mengacu pada tujuan penelitian, maka dapat disimpulkan:

1. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran untuk anak prasekolah dengan menggunakan metode *inquiry* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menjadikan proses pembelajaran yang lebih kondusif.
2. Aplikasi media pembelajaran untuk anak prasekolah dengan menggunakan metode *inquiry* dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar.
3. Aplikasi media pembelajaran untuk anak prasekolah dengan menggunakan metode *inquiry* dapat menjadikan siswa aktif, bergairah, antusias, berpartisipasi dan peduli terhadap perkembangan teknologi.

### 5.2 Saran

Berdasarkan semua hasil yang telah dicapai saat ini, penelitian perancangan game pembelajaran dimensi ruang dengan menggunakan metode *inquiry* berbasis masih memiliki beberapa kekurangan. Disarankan untuk menambahkan hal-hal yang dapat melengkapi aplikasi pembelajaran ini yang akan datang, yaitu:

1. Menambahkan materi pembelajaran supaya siswa/siswi dapat mengetahui lebih banyak pelajaran mengenal geometri dimensi ruang.
2. Menggunakan database dalam penyimpanan data pada tiap *game level* maupun menggumpulkan semua data material pada satu table.
3. Meningkatkan kualitas gambar pada aplikasi tersebut.