

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian dan perancangan game edukasi pengenalan bangun ruang berbasis android untuk sd negeri 1 gunting yang dilakukan oleh penulis, dapat diambil kesimpulan dan juga saran, yaitu sebagai berikut :

1. Proses perancangan aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bangun Ruang Berbasis Android Untuk SD Negeri 1 Gunting yaitu melalui beberapa tahapan, tahap pertama yaitu menemukan masalah utama dan juga solusi dari masalah yang dimiliki dengan menggunakan metode analisis fishbones yang didapat dari data wawancara, kedua pembuatan UML (unified modelling language) untuk mengetahui proyek aplikasi apa yang dibuat, ketiga perancangan user interface, keempat pembuatan marker dan import marker yang dapat dilakukan pada website database vuforia, kelima pembuatan objek 3d yang dapat dibuat menggunakan software / aplikasi blender, keenam pembuatan icon dan background image yang dapat dibuat menggunakan software / aplikasi illustrator, ketujuh editing audio yang menggunakan software / aplikasi audition, dan tahap terakhir yaitu pembuatan project aplikasi yang dilakukan menggunakan unity game engine.

2. Pada tahap evaluasi penulis melakukan observasi ke responden yaitu guru dan siswa SDN 1 Gunting, responden akan akan menguji aplikasi, yang nantinya penulis akan memberikan lembar kuisioner yang berisikan nilai kepuasan responden terhadap aplikasi. Maka didapatkan hasil dari perhitungan dengan menggunakan metode Skala Likert, nilai keseluruhan dari 6 responden guru dan 11 responden siswa adalah sebesar (nilai evaluasi guru 86% dan nilai evaluasi siswa 90%). Nilai yang berada pada interval score ini menyatakan bahwa hasil dari responden terhadap aplikasi memasuki kategori predikat sangat baik dengan nilai 86% dan 90%. Dari pernyataan tersebut bisa diambil kesimpulan bahwa aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bangun Ruang Berbasis Android Untuk SD Negeri 1 Gunting sangat berpengaruh bagi guru dan siswa di SD Negeri 1 gunting.

5.2 Saran

Dengan adanya hasil dari kesimpulan yang sudah diberikan penulis, maka penulis berharap besar semoga penelitian ini dapat dilanjutkan oleh para pembaca dan juga dengan hasil yang lebih baik dari hasil proyek saat ini. Berikut merupakan saran yang dapat diberikan untuk menyempurnakan aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bangun Ruang Berbasis Android :

1. Pengembangan aplikasi untuk platform IOS dan Windows Phone
2. Menambahkan fitur rumus bangun ruang
3. Menambahkan fitur jaring jaring bangun ruang