

BAB V **PENUTUP**

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam game pengenalan satwa langka di Indonesia ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi game edukasi berbasis Android ini dibuat melalui beberapa tahap yang di rancang dengan acuan metode pengembangan *waterfall*, dan di implementasikan dengan menggunakan software Corel Draw X7, Construct 2, dan Android Studio 2023.
2. Berdasarkan hasil pengujian alpha, game pengenalan satwa langka di Indonesia dapat disimpulkan bahwa game ini dapat berjalan dengan lancar dengan beberapa *bug* atau *error* dalam pengujiannya, seperti ketika pemain memencet tombol mute di *layer gameplay level 1* dan *level 2*, musik tetap menyala, dan saat game dimainkan pada smartphone android yang tidak beresolusi 1280 x 720 pixel game tetap bisa dimainkan dengan lancar tetapi tidak *fit screen*.
3. Berdasarkan hasil pengujian beta yang telah dilakukan melalui 30 responden dapat disimpulkan bahwa aplikasi game pengenalan satwa langka di Indonesia layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran alternatif bagi siswa murid sekolah dasar yang bermanfaat, menarik, dan menantang.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan penelitian ini kedepannya, diantaranya yaitu:

1. Diharapkan dapat melakukan pengembangan game secara lebih luas, yaitu dengan publish di *googleplay* agar bisa diakses dengan mudah.
2. Diharapkan tampilan resolusi game lebih flexible saat dimainkan pada resolusi layar android apapun.
3. Diharapkan dapat menambahkan jumlah satwa langka dan materi yang bermanfaat bagi siswa sekolah dasar.