

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan pengujian pada *game* edukasi “Mengenal Serangga” berbasis *android*, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan dan pembuatan *game* edukasi “Mengenal Serangga” menggunakan *software Construct 2* berhasil dilakukan dan dapat dimainkan pada *smartphone android* dengan minimum versi *android 5.0*
2. Pengujian kelayakan *game* edukasi “Mengenal Serangga” mendapatkan presentase secara keseluruhan sebesar 93,5% dari perhitungan kuesioner yang melibatkan 35 responden yang artinya, *game* edukasi “Mengenal Serangga” masuk dalam kategori sangat layak dan efektif digunakan sebagai media edukasi tentang pengenalan serangga.
3. Metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) cukup efektif dalam pengembangan *game* edukasi “Mengenal Serangga”.

5.2 Saran

Game edukasi “Mengenal Serangga” masih mempunyai beberapa kekurangan dan memiliki banyak potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Berikut ini adalah beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya agar *game* “Mengenal Serangga” semakin baik kedepannya.

1. Penambahan fitur skor dan level agar *game* lebih menarik untuk dimainkan.
2. Menambahkan lebih banyak serangga agar pengguna dapat mengenal lebih banyak lagi serangga yang ada di lingkungan sekitar.
3. Pengembangan dalam pembuatan *asset game* agar dapat menarik minat anak-anak untuk memainkan *game*.
4. Penambahan fitur dan mode pada *game* agar lebih bervariasi.