

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat pada penelitian “Perancangan dan Pembuatan Game Edukasi MathQuest dengan Menggunakan Game Engine Unity” sebagai berikut:

1. Penelitian ini telah berhasil mengimplementasikan metode MDA (*Mechanic Dynamic Aesthetics*) pada perancangan dan pembuatan *game* edukasi MathQuest dengan menggunakan *game engine* Unity.
2. Dalam upaya memperoleh hasil kelayakan pada penelitian ini, metode SUS (*System Usability Scale*) adalah metode yang berhasil sebagai alat yang ditambahkan untuk pengujian.
3. Kelebihan dari metode MDA (*Mechanic Dynamic Aesthetics*) dan penambahan metode SUS (*System Usability Scale*) adalah memudahkan peneliti memahami dan merancang aspek-aspek kunci dari *game* secara terstruktur dan dapat mengetahui, mengidentifikasi yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam pembuatan *game* MathQuest.

Penelitian ini telah mencapai tujuannya karena dengan menggunakan metode MDA peneliti telah mengetahui cara perancangan dan pembuatan *game* MathQuest. Penelitian ini juga bisa atau layak sebagai bahan ajar pada siswa-siswi SMP terutama pada kelas 7.

### 5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dalam tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Melakukan perbandingan pada beberapa metode dalam perancangan dan pembuatan *game* untuk melihat perbandingan

kinerja dan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan pada masing-masing metode.

2. Memperluas penelitian dengan menggunakan metode pengujian berbeda dan bervariasi untuk menguji dan memvalidasi hasil metode yang diimplementasikan.

