

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan pengujian pada *game* edukasi sampah organik dan anorganik yang sudah dilakukan sebelumnya. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan dan pembuatan *game* sampah organik dan anorganik menggunakan Construct 2 berjalan dengan baik. Pembuatan *game* dengan menggabungkan aset *vector* 2 dimensi, suara dan *source code* berupa *event sheet* membuat *game* ini untuk siap dimainkan pada perangkat android.
2. Pengujian kelayakan dan *gameplay* dari *game* edukasi sampah organik dan anorganik mendapat persentase nilai 76,02 % dari perhitungan kuisisioner dengan 23 responden yang setuju *game* edukasi ini layak untuk dimainkan dan setuju bahwa *game* edukasi sampah organik dan anorganik memberikan edukasi berupa pemahaman tentang perbedaan sampah organik dan anorganik.

5.2 Saran

Game edukasi sampah organik dan anorganik masih memiliki beberapa kekurangan dan mempunyai potensi untuk dikembangkan lebih baik lagi. Berikut ini adalah beberapa saran agar *game* ini dapat dikembangkan lebih baik lagi kedepannya.

1. Penambahan *level* dan tantangan serta memiliki *gameplay* yang lebih variatif lagi.
2. Penambahan objek sampah organik dan anorganik yang lebih banyak dan lengkap agar mencakup semua sampah yang ada dan menambah pengetahuan pemain tentang sampah organik dan anorganik lebih luas lagi.
3. Penambahan fitur dan animasi yang lebih menarik lagi.