

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis, game edukasi yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 MI Muhammadiyah Puluhan terhadap kosakata nama-nama hewan laut dalam bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor rata-rata pretest dari 6,95 menjadi 8,73 pada posttest, serta nilai N-Gain sebesar 0,58% yang termasuk dalam kategori sedang tetapi efektif.

Selain itu, respon siswa terhadap game edukasi ini sangat positif, di mana seluruh 104 siswa menyatakan menyukai game tersebut, dan semua siswa juga mengungkapkan keinginan untuk memainkannya kembali. Ini menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi terhadap desain dan konten pembelajaran yang menarik. Namun, terdapat 10 siswa yang mengalami kebingungan terhadap mekanisme atau alur game, yang menjadi masukan penting untuk perbaikan lebih lanjut. Secara keseluruhan, game edukasi ini memiliki potensi untuk digunakan secara berkelanjutan sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik dan efektif.

### **5.2 Saran**

Dalam penelitian ini, penulis menyadari adanya beberapa kekurangan. Oleh karena itu, berikut ini adalah beberapa saran untuk pengembangan game edukasi ini di masa mendatang :

1. Meningkatkan jumlah dan fokus konten materi pembelajaran untuk memperkaya pengalaman belajar pengguna.
2. Mengembangkan fitur aplikasi dengan menambahkan skor di akhir permainan serta variasi jenis permainan untuk meningkatkan daya tarik.
3. Memperluas kompatibilitas aplikasi ke perangkat mobile (Android/iOS) agar lebih mudah diakses oleh pengguna.

4. Mengintegrasikan teknologi augmented reality (AR) untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

