

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian ini menghasilkan game edukasi Pilah Sampah: Planet Hijau berbasis Android sebagai media pembelajaran interaktif tentang pemilahan sampah organik dan non-organik. Pengembangan game menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang mencakup tahap konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Evaluasi dilakukan menggunakan metode Skala Likert, di mana responden menilai berbagai aspek game dengan kategori Sangat Baik, Baik, Buruk, dan Sangat Buruk. Hasil pengujian menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap desain antarmuka, navigasi, dan kemudahan penggunaan. Berdasarkan hasil kuesioner dari 17 responden pada kualitas materi, rata-rata persentase untuk kategori "Sangat Baik" adalah 44,12%, dengan cara perhitungan berikut:

$$70.6+23.5+23.5+47.1+58.8+41.2=264.7$$

$$\frac{264.7}{6} = 44.12\%$$

pengujian menunjukkan bahwa game ini efektif dalam meningkatkan pemahaman pengguna terkait pemilahan sampah.

Dari evaluasi yang dilakukan melalui kuesioner, mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap aspek desain antarmuka, navigasi, dan kemudahan penggunaan. Dengan demikian, game ini dapat menjadi alternatif media edukasi yang menarik dan menyenangkan bagi masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja.

#### **5.2 Saran**

Agar game Pilah Sampah: Planet Hijau dapat lebih optimal dalam memberikan edukasi, berikut beberapa saran yang bisa ditambahkan untuk pengembangan lebih lanjut:

- a. Penambahan Level dan Tantangan: Menambahkan variasi level dengan tingkat kesulitan yang berbeda.

- b. Penyempurnaan Materi Edukasi: Memperbanyak konten edukasi dengan informasi lebih mendalam tentang pemilahan sampah.
- c. Uji Coba dengan Target Audiens Lebih Luas: Memperluas pengujian dengan kelompok usia yang lebih bervariasi untuk mengukur efektivitas game di berbagai kalangan masyarakat.
- d. Peningkatan Kualitas Visual dan Audio: Meningkatkan aspek grafis dan efek suara agar lebih menarik.

