

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pada “Pembuatan *Game* Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kesadaran Gaya Hidup Sehat”, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut:

1. *Game* Gaya Hidup Sehat berhasil dikembangkan menggunakan Construct 2 sebagai platform pembuatan, Netlify sebagai media hosting, dan MIT App Inventor sebagai platform untuk menjadikan aplikasi Android dan *game* dapat diakses secara luas melalui perangkat seluler.
2. *Game* ini menghasilkan *gameplay* yang interaktif dan edukatif dan meningkatkan kesadaran pemain terhadap pentingnya memilih makanan sehat dan menghindari makanan tidak sehat.
3. Pengujian *Alpha* dari 10 aspek utama yaitu, Tema, *Gameplay*, Navigasi, Panduan, Fitur Edukatif, Aksesibilitas usia 18-25 tahun, *Audio*, Minat bermain ulang, Rekomendasi dan Kepuasan terhadap isi edukasi membuktikan berjalan dengan baik sesuai fungsionalitas sistem.
4. Pengujian *Beta* melalui Skala Likert menggunakan metode *Purposive Sampling* dengan kriteria yang relevan dari 30 responden yang melibatkan mahasiswa Perguruan Tinggi, menghasilkan nilai rata-rata 1,76 yaitu pada kategori setuju yang artinya responden menyatakan bahwa *Game* Gaya Hidup Sehat dapat meningkatkan kesadaran dalam memilih makanan sehat.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran yang disampaikan ditujukan untuk pengembangan lebih lanjut *Game* Gaya Hidup Sehat sebagai berikut:

1. Menambahkan lebih banyak level dan variasi tantangan agar permainan menjadi lebih menarik.

2. Tampilan tombol navigasi pada *game* diberikan warna atau efek yang lebih kontras, agar tidak menyatu dengan desain latar belakang.
3. Mengembangkan versi *game* yang dapat dijalankan secara lintas platform, seperti iOS, agar dapat menjangkau lebih banyak pengguna.
4. Setiap selesai bermain, pengguna mendapatkan evaluasi nilai serta riwayat makanan yang dikonsumsi untuk meningkatkan kesadaran dan efektivitas pembelajaran.

