

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan game edukasi MathVill sebagai berikut:

1. Game "MathVill" berhasil dibuat menggunakan Godot Engine. Software ini dipilih karena gratis, mudah digunakan, dan cocok untuk membuat game 2D. Hasilnya, game dapat dijalankan secara optimal.
2. Game "MathVill" berhasil menarik minat siswa sekolah dasar melalui kombinasi visual *pixel art* yang cerah dan sederhana, gameplay interaktif, serta pendekatan pembelajaran yang menyenangkan.
3. Pada pengujian blackbox game "MathVill" memberikan hasil yang cukup baik walaupun ada beberapa pengujian yang masih diluar ekspetasi.

Hasil pengujian beta dengan metode UEQ (*User Experience Questionnaire*) menunjukkan respon positif dari pengguna, dengan skor 76,5% dalam kategori "Baik".

### 5.2 Saran

Penulis berharap project ini bisa menjadi inspirasi untuk penelitian selanjutnya, karena project ini masih memiliki beberapa kekurangan seperti materi yang dibawakan masih terbatas, fitur yang diberikan didalam game masih sedikit, dan art pixel yang belum bagus. Penulis harap dengan ini perkembangan game edukasi bisa lebih beragam dan menyenangkan lagi.