

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Game edukasi "RPG Math" telah berhasil dirancang dan dibuat, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Berdasarkan hasil dari pembuatan game edukasi untuk materi bangun ruang, dapat disimpulkan bahwa game edukasi yang dibuat dengan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*. Dengan desain antarmuka yang interaktif dan menarik sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI. Pembuatan dilakukan dengan menggunakan RPG Maker MV untuk menciptakan game yang interaktif dan menarik, serta menerapkan prinsip desain yang anak suka agar memudahkan dalam memahami materi bangun ruang. Hasil akhir dari pembuatan ini adalah game edukasi yang menyajikan materi bangun ruang dalam bentuk teks, gambar, dan kuis. Pengujian pretest-posttest yang dilakukan oleh siswa kelas VI menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 78% yang membuktikan aplikasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang.

### 5.2 Saran

Dalam penelitian ini Penulis menyadari bahwa game edukasi yang telah berhasil dibuat ini merupakan game yang belum sempurna dan sangat sederhana, sehingga masih sangat membutuhkan saran serta kritik untuk kedepannya. Game edukasi untuk materi bangun ruang ini masih memerlukan pengembangan yang lebih jauh, untuk pengembangan selanjutnya. Penulis merekomendasikan beberapa hal berikut:

1. Menambahkan materi bangun ruang, dikarenakan dalam game ini hanya mencakup 5 bangun ruang yaitu bola, kubus, balok, tabung, dan kerucut.

2. Menambahkan pertanyaan yang lebih bervariasi lagi dikarenakan dalam game ini hanya menggenerate 2-3 soal secara random sehingga pertanyaan dapat dijumpai 2x atau lebih.
3. Game ini hanya tersedia di perangkat windows dan android, untuk selanjutnya diharapkan dapat berjalan di perangkat IOS.

