

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka kesimpulan yang didapatkan dalam proses pembuatan *game* edukasi Kami Siaga yaitu:

1. *Game* Kami Siaga sebagai media edukasi mitigasi bencana telah berhasil dikembangkan sesuai tahap-tahap pengembangan.
2. Didalam *game* ini terdapat menu belajar dan bermain. Didalam menu belajar terdapat pembelajaran mitigasi bencana Tsunami, Erupsi Gunungapi, dan Gempa Bumi serta permainan Tas Siaga bencana dan Quiz Siaga Bencana.
3. Berdasarkan pengujian dengan dihitung menggunakan skala likert, *game* Kami Siaga mendapatkan 92,28% kelayakan, sehingga *game* Kami Siaga sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran anak usia 6-12 tahun dalam mengenal mitigasi bencana.
4. *Game* Kami Siaga telah berhasil didistribusikan melalui *platform* Google Play Store dengan nama “Kami Siaga” dan mendapat respon yang baik dari para pengguna yang telah mengunduh aplikasi ini melalui Play Store.

5.2 Saran

Game edukasi Kami Siaga ini masih memiliki kekurangan, untuk pengembang *game* ini dapat berdasarkan analisa dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya dengan melakukan perbaikan dan penambahan beberapa fitur dan komponen. Beberapa yang peneliti sarankan untuk *game* ini adalah:

1. Menambahkan *effect sound* ketika benda mengalami *collision* dan *effect sound* pada *buton*.
2. Lebih ditambahkan lagi untuk jenis pembelajaran tentang mitigasi bencana.
3. Membuat narasi supaya *game* lebih informatif.

