

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh didalam keseluruhan dari pelaksanaan penelitian dan pengujian maka, didapatkan kesimpulan antara lain yaitu :

1. Game Media Interaktif Rumah Adat Indonesia ini dibangun menggunakan construct 2 dan memiliki basis android, yang didalam nya terdapat tampilan utama yaitu tampilan *home*, tampilan materi dan tampilan evaluasi. Dalam tampilan *home* terdapat sub tampilan diantaranya tampilan panduan, tampilan profil dan tampilan pernyataan keluar. Pada tampilan materi, terbagi menjadi 5 pulau besar yang didalam nya terdapat rumah adat berdasarkan provinsi, *icon* rumah adat tersebut dapat di klik dan akan menampilkan informasi mengenai nama dan penjelasan secara singkat mengenai rumah tersebut. Tampilan terakhir adalah tampilan evaluasi, yang didalam nya terdapat game susun kata dan memiliki keterangan level dan waktu yang ada pada bagian atas, jika pemain dapat menyelesaikan dengan benar, akan menampilkan tampilan nama rumah adat dan asal dari rumah adat tersebut.
2. Game Media Interaktif Rumah Adat Indonesia ini dibangun dan memiliki basis Android yang dipergunakan untuk memberikan kemudahan bagi para siswa SDN 1 Mulyasari dalam menggunakan program setiap waktu. Dalam program ini juga terdapat materi yang berkaitan dengan rumah ada seperti, nama dari rumah adat, terletak di provinsi apa dan terletak pada pulau apa. Begitupun ditambahkan nya evaluasi berupa game susun kata sehingga program yang dibangun dapat benar benar membantu untuk mengenalkan rumah adat kepada siswa SDN 1 Mulyasari. Setelah dilakukan nya pengujian kepada siswa dan sebelum dibangun program ini juga telah dilakukan wawancara kepada Guru terkait mata pelajaran tersebut, program ini dapat membantu Guru dalam menyampaikan materi maupun mempermudah siswa dalam mengenal provinsi

dan rumah adat dengan baik. Ketika dilakukan pengujian, kepada guru dan siswa. Untuk siswa itu sendiri sangat antusias, sehingga menghilangkan rasa bosan ketika mempelajari materi tersebut dikarenakan dalam penyajian program ditambahkan gambar gambar, dan gambar gambar tersebut ditampilkan dengan tampilan yang menarik agar siswa lebih antusias lagi dalam proses belajar. Dan untuk Guru juga merasa terbantu dengan adanya aplikasi ini dikarenakan cara penggunaannya yang mudah, ditambah makin antusiasnya siswa dalam belajar, akan sangat memudahkan guru dalam proses penyampaian materi.

3. Program ini dibuat dengan pendekatan gambar untuk dapat mempermudah guru atau pengajar dalam menyampaikan sub materi tentang Rumah Adat Indonesia, karena dalam program ini setiap halaman belajar yang ditampilkan dengan gambar gambar yang menarik sehingga siswa dapat tertarik dengan adanya gambar tersebut. Adanya tampilan gambar akan merangsang pola pikir dari siswa untuk bisa mengingat materi yang ada didalam program ini.
4. dengan adanya program ini, dengan adanya tampilan berupa gambar, diharapkan dapat menghasilkan solusi untuk pengajar dalam menyelesaikan masalah keterbatasan cara menyampaikan materi oleh pengajar atau guru kepada para siswa dalam pelajaran IPS dengan sub judul mengenai rumah adat Indonesia di SDN I Mulyasari.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang sebelumnya telah diuraikan maka, saran dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari penelitian ini, yaitu :

1. Diharapkan dalam pengembangan program ini kedepannya dapat dibuat sub materi yang lain dalam pelajaran IPS.
2. Diharapkan dalam pengembangan program ini selanjutnya dapat dikembangkan dengan ditambahkan beberapa permainan dan juga ditambahkan

fitur fitur lain seperti hadiah ketika pengguna dapat menyelesaikan tantangan yang ada pada permainan, baik itu berupa pilihan maupun tampilan ataupun sebagainya.

