

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil dari semua pembahasan yang telah diuraikan diatas, dapat ditarik kesimpulan dari penelitian berjudul “PERANCANGAN *GAME* EDUKASI BELAJAR DAN BERMAIN BERBASIS ANDROID UNTUK KELAS 4 SD TERPADU MA'ARIF” sebagai berikut:

1. *Game* dibuat sesuai permintaan dari pihak SD Terpadu Ma'arif Gunungpring dari hasil wawancara, yaitu membuat aplikasi yang membantu menunjang pembelajaran jarak jauh. Pengerjaan aplikasi *game* edukasi dikerjakan oleh tiga orang termasuk penulis memakan waktu 3 bulan dimulai dari 4 oktober sampai 27 desember.
2. Pembuatan aplikasi menggunakan metode GDLC yang terdiri dari 6 tahapan yaitu, initiation, pre-production, production, testing, beta dan realese.
3. Tahapan Initiation dan Pre-production penulis dan tim melakukan brainstorming yang menentukan konsep awal *game*, rencana pembuatan GDD atau *game design*, dan membuat prototipe menggunakan software Adobe XD.
4. Tahapan testing dilakukan dengan tiga metode yaitu blackbox testing, usability atau system usability scale dan skala likert sebagai pengujian kelayakan konten. Hasil dari system usability scale mendapatkan nilai yang cukup tinggi yaitu 86 yang berarti layak, hasil dari blackbox testing berjalan sesuai rancangan dan hasil survey kelayakan konten dari skala likert mendapatkan persentase tinggi yaitu 90,32% yang berarti sangat layak.

5. Hasil dari beta testing dilakukan pihak ketiga yaitu diujikan dengan guru. Hasil dari pengujian beta testing aplikasi dapat diterima dan mendapatkan banyak masukan dan pertanyaan.
6. Aplikasi dirilis dalam format apk untuk android bersifat offline dan dapat dimainkan di versi android 5.0 (lollipop) sampai android 10 (Queen Cake).

5.2 Saran

Dalam perancangan game edukasi BELAJAR DAN BERMAIN ini tentu penulis rasa tidak lepas dari yang namanya kesalahan dan kekurangan. Baik disengaja maupun tidak sengaja. Dalam proses beta testing beberapa guru memiliki saran dan masukan mengenai game edukasi kepada penulis dan tim. Harapannya dengan saran dan masukan, penulis dapat berkembang dan meningkatkan kualitas. Berikut beberapa saran dan masukan:

1. Game diberikan banyak efek seperti efek loncat atau partikel agar lebih meriah.
2. Level terlalu susah untuk dilewati.
3. Batu soal diperbanyak supaya pemain khususnya siswa mampu mempelajari lebih banyak.
4. Akan lebih menyenangkan apabila bisa dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan atau bersifat multiplayer.
5. Game BELBER mempunyai pilihan kelas untuk dimainkan sehingga menjadi lebih efektif dan bisa dimainkan tidak hanya untuk kelas 4 SD.