

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian “Perancangan *Game Edukasi Interaktif Board Game Berbasis Andorid sebagai Sarana Belajar dan Bermain untuk Siswa SDN 1 Rejosari Menggunakan Adobe Animate*” yaitu sebagai berikut:

1. Proses perancangan *game* edukasi interaktif berbasis android yang berjudul “*Board Game*” berhasil dirancang dan dikembangkan menggunakan Adobe Animate dengan mengintegrasikan kuis pilihan ganda pengetahuan umum yang sesuai dengan kurikulum kelas 3 SD. Proses perancangan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi beberapa tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi.
2. “*Board Game*” berbasis Android telah terbukti efektif sebagai sarana belajar dan bermain bagi siswa Sekolah Dasar kelas 3. Evaluasi keberhasilan *game* diukur melalui pengujian *usability testing* menggunakan skala Likert terhadap berbagai aspek. Hasil pengujian menunjukkan penerimaan positif dari sebagian besar responden, dengan persentase kepuasan pada aspek tampilan *game* mencapai 81,02%, kemudahan penggunaan 79,5%, pemahaman materi 73,84%, dan kecukupan waktu bermain 87,69%. Capaian ini mengindikasikan bahwa *game* edukasi ini tidak hanya menyediakan pengalaman belajar yang interaktif tetapi juga berfungsi sebagai solusi inovatif dalam mengatasi keterbatasan metode pembelajaran konvensional yang sebelumnya diterapkan di sekolah.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan *game* yang diperoleh, saran diperlukan untuk pengembangan selanjutnya sebagai berikut:

1. Fitur-fitur *game* dapat ditingkatkan melalui penambahan variasi mata pelajaran melalui soal-soal dan meningkatkan interaktivitas untuk menarik perhatian siswa.
2. *Game* dapat dievaluasi secara berkala terhadap penggunaan di lingkup sekolah untuk memastikan efektivitasnya sebagai media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan kebutuhan di kelas.

