

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.

