

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi Bahasa Indonesia berbasis *Unity* dan *Vuforia Augmented Reality* guna meningkatkan hasil pemahaman konsep ide pokok dan ide pendukung pada siswa kelas 4 SDN Sarikarya. Masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi tersebut, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai pretest sebesar 59,47.

Berdasarkan evaluasi pretest-posttest dengan rancangan one-group pretest-posttest design pada 19 siswa, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,831 (kategori tinggi). Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep ide pokok dan ide pendukung, dengan rata-rata nilai siswa meningkat signifikan dari 59,47 pada pretest menjadi 93,16 pada posttest. Dengan demikian, aplikasi game kuis berbasis *Unity* dan *Vuforia* dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif dan menyenangkan di Sekolah Dasar Negeri Sarikarya.

5.2 Saran

Peneliti berharap penelitian ini bisa menjadi sumber inspirasi dalam penelitian selanjutnya dikarenakan game masih memiliki banyak ruang untuk dikembangkan seperti fitur level kuis, variasi soal, dan interaksi *augmented reality* lebih banyak. Peneliti berharap game edukasi yang sudah dikembangkan ini dapat lebih bervariasi dan menyenangkan lagi.