

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan pembangunan *game* edukasi 2D pada materi berhitung yang telah penulis kerjakan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. *Game* edukasi ini dibuat menggunakan *software adobe illustrator* untuk pembuatan aset dan *construct 2* untuk pembuatan *game*.
2. Pembuatan *game* edukasi ini menggunakan metode pengembangan multimedia yakni Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan 6 tahapan yaitu : *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.
3. Hasil dari pengujian alpha terhadap ahli media dan ahli materi dengan menggunakan skala likert. Pada *expert 1* menghasilkan kategori “Sangat Setuju / Baik / Suka” dengan indeks persentase sebesar 82%. Dan pada *expert 2* menghasilkan kategori “Sangat Setuju / Baik / Suka” dengan indeks persentase sebesar 82%.
4. Hasil dari pengujian beta terhadap siswa dengan menghasilkan indeks persentase rata – rata tingkat keberhasilan sebesar 86,8% dan dikategorikan sebagai Sangat Setuju / Baik / Suka. Maka *game* edukasi 2d pada materi berhitung Sangat Setuju / Baik / Suka dalam menyampaikan edukasi kepada siswa.

#### 5.2 Saran

Dari kesimpulan yang telah dikemukakan, maka penulis akan memberikan saran yang akan disajikan sebagai masukan yang bermanfaat bagi peneliti, yaitu:

1. Diberikan tambahan *sound* pada saat *pop up complete* muncul setelah *game* selesai dimainkan.
2. Dalam *game* edukasi 2d pada materi berhitung sebaiknya ditambahkan lagi kuis.