

BAB V.

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan pembangunan Game Edukasi Ular Tangga Biologi berbasis aplikasi yang telah dikerjakan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pembuatan game edukasi ini dibangun dengan 6 tahap yaitu: (1) konsep, (2) perancangan, (3) pengumpulan bahan dan materi, (4) pembuatan, (5) pengujian, (6) distribusi. Tahap konsep menghasilkan tujuan pembuatan game, identifikasi pengguna, dan konsep game edukasi. Tahap perancangan atau pembuatan design menghasilkan *storyboard* dan struktur navigasi game edukasi. Pada tahap pengumpulan materi, peneliti mengumpulkan bahan-bahan materi yang berupa teks, tombol, gambar, audio dan sebagainya. Pada tahap pembuatan game menghasilkan game edukasi sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang. Pada tahap pengujian peneliti melakukan uji coba game dengan 2 tahap yaitu pengujian *Alpha* (ahli media dan ahli materi) dan pengujian *Beta* (siswa-siswi/responden). Dan pada tahap distribusi menghasilkan game edukasi dalam bentuk aplikasi.
2. Pengujian game edukasi ini melalui dua tahap yaitu, pengujian *Alpha* dan pengujian *Beta*. Pengujian *Alpha* dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan pengujian *Beta* dilakukan oleh siswa-siswi SMA PUSRI Palembang. Hasil uji kelayakan game edukasi berdasarkan pada Tabel 4.3 diketahui bahwa game edukasi ini masuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata kuesioner *Alpha* yang memiliki 4 responden ahli dan 5 pertanyaan dengan hasil Rerata 93% berada dikategori "Sangat Baik", berdasarkan uji coba siswa/responden pada Tabel 4.4 diketahui bahwa game edukasi ini masuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata kuesioner *Beta* yang memiliki 98 responden dan 5 pertanyaan dengan hasil Rerata 90% berada dikategori "Sangat Baik", maka dapat diketahui bahwa game edukasi ini layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar

di SMA PUSRI Palembang terutama siswa-siswi kelas X MIPA pada mata pembelajaran Bioteknologi dan Perubahan Lingkungan.

5.2.Saran

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses perancangan dan pembuatan game edukasi yang penulis buat ini. Untuk itu penulis memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Diharapkan agar dimasa yang akan datang, game edukasi ini dapat digunakan sebagai tambahan bahan belajar bagi siswa-siswi SMA terkhususnya siswa-siswi kelas X MIPA SMA PUSRI Palembang pada setiap tahun ajaran baru.
2. Diharapkan bagi pada penelitian selanjutnya agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik dan dengan fitur-fitur yang lebih menarik dan kompleks lagi.
3. Pada game edukasi ini dapat dibuat lebih menarik dan edukatif lagi untuk kedepannya.