

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini, berhasil menyediakan dan membuat media pembelajaran berupa game edukasi yang berfokus pada pemilahan sampah organik dan anorganik. Game edukasi ini dilengkapi dengan beberapa fitur yang interaktif seperti belajar, bermain, dan kuis. Game ini telah melalui proses pengujian oleh para ahli materi dan ahli media yang memperoleh nilai validasi sebesar 90,6 % yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Selain itu, game ini juga berhasil meningkatkan pengetahuan siswa dibuktikan dari pengujian yang dihitung menggunakan N-Gain di mana hasilnya menunjukkan nilai sebesar 0,71 masuk ke dalam kriteria “tinggi”.

5.2 Saran

Pengembangan selanjutnya pada media pembelajaran pemilahan sampah dapat mempertimbangkan beberapa hal untuk meningkatkan pengalaman pengguna, khususnya pada siswa. Hal-hal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perluasan fitur game edukasi yang lebih menarik dengan menambahkan level tantangan untuk menarik minat siswa dalam belajar
2. Peningkatan kemudahan penggunaan dengan memanfaatkan teknologi yang lebih canggih.
3. Penambahan jenis sampah akan memberikan pemahaman kepada siswa dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari