

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil merancang dan mengembangkan sebuah game edukasi dengan judul "*Semboa Quest*" yang memiliki beberapa fitur seperti materi yang berisi penjelasan mengenai semboa, latihan yang di dalamnya berisi fitur untuk pemain melakukan latihan bagaimana cara menggunakan semboa, dan yang terakhir fitur *quiz* pada bagian ini pemain dapat mengerjakan soal *quiz* dalam bentuk penjumlahan dan juga pengurangan. Game ini memiliki hasil validitas yang sangat baik terbukti dari hasil validitas gabungan sebesar 86,5% yang termasuk ke dalam kriteria yaitu "Sangat Valid".

5.2 Saran

Berdasarkan kualitas permainan dan keterbatasan yang dibahas sebelumnya dalam penelitian, para peneliti dapat memberikan beberapa saran untuk penggunaan dan pengembangan permainan "*Semboa Quest*" ini sebagai sarana pembelajaran tambahan:

1. Perluasan konten edukatif dari *game* ini disarankan untuk mencakup materi seperti penambahan nilai pecahan dan juga pembagian atau perkalian pada bagian semboa.
2. Perlu untuk terus mengembangkan *game* edukasi ini dengan meningkatkan kemudahan penggunaan *game* ini.

Dengan menerapkan saran-saran ini, *game* edukasi dapat menjadi lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya.