

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian *game* edukasi lingkungan berbasis android menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) dengan pengujian *blackbox* dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi *game* bernama "Pilah Sampah," yang bertujuan sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan dan informatif. Dalam *game* ini, pengguna dapat bermain sambil meningkatkan pemahaman tentang pentingnya pengelolaan sampah yang benar dan dampak positifnya pada lingkungan. Aplikasi "Pilah Sampah" merupakan alat pembelajaran yang interaktif dan inovatif, berhasil dibuat dengan menggunakan software Construct 2, dan mendukung peningkatan kesadaran serta keterampilan dalam mengelola sampah sehari-hari.
2. Hasil dari *blackbox testing* untuk fungsionalitas *game* semua fungsi dari tombol dan tampilan dapat berfungsi dengan baik.
3. Hasil akhir kuisioner yang telah disebar kepada 30 responden dengan hasil rata-rata keseluruhan yaitu 72 dan masuk *grade B* dalam kategori *good*. Artinya aplikasi *game* Pilah Sampah dapat diterima dengan baik dan dapat digunakan sebagai media untuk belajar serta bermain.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

1. *Game* Edukasi Lingkungan saat ini hanya mencakup sampah organik dan anorganik saja, penulis berharap pada penelitian selanjutnya dapat menambahkan keseluruhan jenis sampah seperti sampah B3.
2. Penulis berharap *game* edukasi Lingkungan dapat dikembangkan kembali dengan penambah beberapa scene seperti penambahan level permainan.
3. Pada penelitian selanjutnya penulis berharap aplikasi dapat di *install* pada IOS.