

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Peneliti menggunakan teknik pengembangan *game* yang disebut GDLC yang terdiri dari 6 tahapan yaitu *Initiation, Pre-Production, Production, testing, beta, dan release*. Pada tahapan *Initiation* dilakukan untuk menentukan konsep *game* yang dirancang. *Pre-Production* dilakukan dengan membuat GDD meliputi *Gameplay, Storboard, Product* dan *Specification*. Pada tahapan produksi dilakukan dengan pembuatan *assets* dan kode program serta *prototype game*. Selanjutnya pada tahapan *testing* dengan menggunakan pengujian *Black box* untuk menguji fungsionalitas dari *game* yang sudah dibuat, pengujian ini dilakukan oleh *developer*. Pada tahapan *Beta* peneliti menerapkan metode pengujian *User Acceptance Test* untuk menguji seberapa baik *game* yang sudah dibuat sebelum memasuki ke tahap *Release*.

Fitur-fitur yang terdapat pada *game* edukasi juga diuji menggunakan *Black box* dan *User Acceptance Testing (UAT)*. Pada pengujian *Black box* pengujiannya dilakukan dengan menggunakan perangkat *smartphone* Poco X3 NFC dengan hasil pengujian menunjukkan aplikasi mempunyai error 0 pada pengujian *Black box* dan *User Acceptance Test (UAT)* dengan hasil sangat baik nilai rata-rata 85,34%.

#### **5.2 Saran**

Saran dalam penelitian ini untuk penelitian yang lebih lanjut yaitu sebagai berikut:

1. Sekolah:

Menggunakan game edukasi sebagai media tambahan dalam kegiatan pembelajaran pengenalan Pahlawan Nasional Indonesia di kelas 4.

2. Guru:

Menerapkan model kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dengan menggunakan game edukasi, sehingga dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar.

3. Siswa:

Memanfaatkan game edukasi sebagai sarana pengetahuan dalam pengenalan tokoh Pahlawan Nasional Indonesia.