

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pada pembahasasn hasil penelitian rancang bangun *game* edukasi penggolongan makanan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancang bangun *game* edukasi ini dinyatakan berhasil. Pendekatan ini diterapkan untuk menambahkan variasi baru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi siswa kelas IV SD Negeri 2 Wanareja.
2. Hasil pengujian fungsionalitas dan kepuasan pengguna dari *game* dengan menggunakan *Blackbox* dan *System Usability Scale* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 87,34, menandakan tingkat kepuasan yang tinggi dengan antarmuka dan kemudahan penggunaan aplikasi. Dengan peringkat *Excellent* dan *grade B*, penelitian ini menyimpulkan bahwa *game* edukasi mencapai standar kualitas tinggi. Pengujian *Blackbox* juga memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami konsep-konsep IPA secara interaktif. Implementasi *game* edukasi ini diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam konteks pendidikan dasar.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa rekomendasi untuk penelitian mendatang, antara lain:

1. Pengembangan aplikasi dengan memperluas map pada halaman *game* RPG.
2. Pengembangan *game* untuk kemungkinan rilis pada *platform* distribusi aplikasi *mobile Play Store*.

3. Belum tersedianya fitur *pre-test* dan *post-test* dalam aplikasi untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum memulai permainan dan kemajuan mereka setelah menyelesaikan *game*.