

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada perancangan desain *game* edukasi seni budaya yang berbasis gamifikasi dengan menggunakan metode ADDIE yaitu :

1. Dibuatnya perancangan desain *game* edukasi seni budaya untuk guru dan siswa sekolah dasar untuk memberikan materi serta tugas kepada siswa di pelajaran seni budaya. Guru seni budaya Sekolah Dasar mengatakan, kurang maksimalnya pembekalan materi seni budaya bukan hanya karena covid-19, tetapi juga karena kurangnya alat ajar atau kurangnya inovasi guru dalam penyampaian pembelajaran. Siswa akan lebih cepat bosan dan itu menjadi kurang menyenangkan. Perancangan *game* edukasi seni budaya dirancang dengan metode *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Penggunaan metode ADDIE digunakan supaya pada setiap langkah ada perbaikan dan diperoleh rancangan akhir desain *game* edukasi seni budaya yang sesuai dengan kehendak pengguna.
2. Rancangan desain *game* edukasi seni budaya menggunakan elemen-elemen pada *game* seperti poin, ranking, kesempatan bermain, peringkat serta toko. Item *game* tersebut bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk selalu semangat dalam mengikuti pelajaran seni budaya.
3. Hasil pengujian terhadap 32 responden didapatkan nilai kelayakan desain *game* edukasi adalah 73,5. Artinya dalam kategori yang mendapatkan skor baik/bagus dan diterima pengguna.

## 5.2 Saran

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas penelitian selanjutnya yaitu pada penelitian ini hanya dibuat sebuah perancangan *gamification* berbasis game edukasi yang mana game tersebut belum terealisasi hanya dalam bentuk prototype, sehingga untuk kedepannya dapat dibuat sebuah game yang dapat digunakan serta dijalankan oleh pengguna.
2. Pembuatan rancangan game ini hanya mencakup penerapan pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan, akan lebih bagus juga ditambahkan aktivitas secara praktik untuk menunjang kegiatan praktik yang ada di pelajaran seni budaya dan keterampilan.