

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari pembuatan dan pengujian yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat ditarik yaitu:

1. Pembuatan Game Edukasi Berbasis Android dibuat menggunakan Game Engine Unity 2D dengan desain yang dibuat menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Untuk Teknik Analisi beserta pengumpulan data hasil pengujian menggunakan Teknik Survey Kuesioner dan Wawancara.
2. Berdasarkan hasil wawancara Tenaga Pendidik Bahasa Indonesia kelas 7 SMP Maitreyawira di Kota Batam tentang pengujian Game Edukasi SMW School, dapat ditarik kesimpulan bahwa Game Edukasi SMW School layak untuk digunakan menjadi salah metode pembelajaran.
3. Berdasarkan hasil penilaian Kuesioner oleh 31 Peserta Didik kelas 7 SMP Maitreyawira di Kota Batam tentang pengujian Game Edukasi SMW School, dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik setuju Game Edukasi SMW School merupakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
4. Berdasarkan hasil penilaian Kuesioner oleh 31 Peserta Didik kelas 7 SMP Maitreyawira di Kota Batam tentang pengujian Game Edukasi SMW School, juga dapat dibuat kesimpulan bahwa desain materi beserta peletakan posisi seluruh tombol fitur mudah untuk ditemukan sehingga

mempermudah pemahaman dalam penggunaan Game Edukasi SMW School.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Peserta Didik**

Bagi peserta didik diharapkan mampu menggunakan Game Edukasi SMW School dengan baik sesuai arahan Tenaga Pendidik yang mengajar.

### **2. Bagi Tenaga Pendidik**

Untuk tenaga pendidik diharapkan dapat memanfaatkan Game Edukasi sebaik mungkin dan menyesuaikan penggunaanya berdasarkan materi dari pembelajaran.

### **3. Bagi Pihak Sekolah**

Bagi pihak sekolah diharapkan mampu untuk membantu dalam menyiapkan fasilitas yang mendukung dan meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar, sehingga kualitas kegiatan belajar mengajar mampu dipertahankan meskipun sedang dalam masa daring.

### **4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis untuk peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan Game Edukasi yang lebih baik dan mendukung perangkat yang lebih luas lagi.

- b. Diharapkan dapat mengembangkan media penyampaian materi dengan berbagai media lainnya yang dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.
- c. Diharapkan menambahkan fitur yang lebih mendukung untuk meningkatkan semangat peserta didik pada proses pembelajaran dalam Game Edukasi.
- d. Diharapkan jangkauan pembelajaran dari game edukasi tidak hanya pelajaran Bahasa Indonesia saja, tetapi juga Mata Pelajaran lainnya.