

BAB V.

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penelitian *Game* edukasi ilmu pengetahuan alam untuk anak tuna rungu wicara di SLB B Yakut Purwokerto yaitu *game* edukasi Way Out dapat mempermudah siswa/i dalam mempelajari materi rantai makanan melalui proses bermain sambil belajar, sehingga siswa/i tidak merasa bosan. Dengan menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*), *Game* edukasi Way Out disesuaikan dengan kebutuhan dari pemain sehingga mudah diterima. *Game* edukasi Way Out memiliki tiga menu utama yaitu Menu *Play*, *Book*, dan *Quiz*.

Melalui Pengujian yang telah dilakukan, *game* edukasi ini sudah sesuai dengan rancangan dan dianggap sudah baik untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengujian validitas ahli media menunjukkan *game* edukasi Way Out mendapatkan nilai dengan persentase sebesar 98% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan pada penilaian validitas dari ahli materi didapatkan persentase sebesar 76% dengan kriteria “Layak”. Kemudian hasil dari penilaian UAT oleh siswa/i kelas X SLB B Yakut Purwokerto (peserta) didapatkan persentase nilai sebesar 77,33% dengan kategori “Layak”.

Selain itu perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* yang telah didapatkan. Hasil *pretest* dari 5 orang siswa/i mendapatkan nilai rata-rata

sebesar 25, sedangkan hasil *posttest* yang didapatkan memiliki nilai rata-rata sebesar 78, sehingga terdapat kenaikan rata-rata nilai *posttest* sebesar 53 poin atau sebesar 312% dibandingkan dengan nilai *pretest*. Dengan ini *game* edukasi Way Out mempengaruhi peningkatan nilai siswa/i SLB B Yakut Purwokerto pada materi rantai makanan mata pelajaran IPA. Berdasarkan pada seluruh hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi Way Out baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran rantai makanan kelas X SLB B Yakut Purwokerto.

5.2 Saran

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan pada poin sebelumnya, saran-saran yang diperhatikan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *game* edukasi Way Out dapat dikembangkan kembali agar materi yang diajarkan lebih luas lagi, menambahkan level, fitur, dan *game assets* serta tingkat kesulitan dari level-level yang dibuat disesuaikan kembali dengan kemampuan subjek penelitian.
2. Dalam penelitian selanjutnya diharapkan dilakukan dalam ruang lingkup yang luas dengan jumlah subjek penelitian untuk mendapatkan penilaian yang lebih akurat.
3. Agar permainan lebih menarik dapat digunakan warna-warna yang lebih ceria sehingga meningkatkan *experience* dari pengguna.