

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam memiliki user interface yang menarik sebagai media penunjang pembelajaran.
2. Game edukasi Ilmu Pengetahuan Alam ini memiliki 3 menu utama yaitu menu mulai, menu belajar dan menu keluar.
3. Dari hasil pengujian UAT pada Tabel 16, nilai rata rata F pada *Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Pengenalan Flora Dan Fauna* mendapatkan 43,83 dan hasil nilai rata-rata P yaitu mencapai 91,31% dengan Indikator Kategori “Sangat Baik”.
4. Hasil dari *pretest* dan *posttest* yang didapatkan dari 12 orang siswa/i SDN Cikalang 1 Tasikmalaya kelas 4 mencapai nilai rata-rata 64,16 pada nilai *Pretest* dan 89,16 pada nilai *Posttest*, sehingga terdapat kenaikan rata-rata nilai *posttest* sebesar 25 poin.
5. Dari hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa game ini sangat layak digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk anak SD kelas 4.

### 5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat disampaikan dari pengembangan media pembelajaran ini:

1. Dilakukannya pemeliharaan sistem selama beberapa bulan setelah sistem diimplementasikan, lakukan pengecekan secara berkala

terhadap anomali yang terjadi pada sistem yang sudah dijalankan agar tetap terjaga dengan baik.

2. Berdasarkan hasil dari sistem yang telah dibuat, untuk pengembangan selanjutnya diharapkan *game* edukasi ini dapat memperluas materi yang diajarkan, meningkatkan kesulitan soal yang diberikan dan meningkatkan level pada *game*, sehingga *game* edukasi ini bukan hanya memberikan hal baru tetapi juga memberikan sebuah tantangan baru kepada pengguna.

