

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah *game* edukasi untuk menunjang pembelajaran pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk jurusan Teknik Komputer dan Jaringan yang memiliki tiga menu utama yaitu menu belajar, menu *game* dengan tipe *platformer* yang dikombinasikan dengan *drag and drop*, juga menu kuis evaluasi. Berdasarkan hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa pada *blackbox testing*, *game* yang dibuat telah sesuai dengan desain yang dirancang. Didapatkan pula hasil *pre-test* memiliki nilai rata-rata sebesar 55.66 yang lebih kecil bila dibandingkan dengan hasil *post-test* yang memiliki nilai rata-rata sebesar 73. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* ini dapat menunjang kegiatan pembelajaran siswa kelas X pada SMKN 2 Kabupaten Tangerang. Didapatkan juga hasil kuisioner UAT dengan nilai sebesar 89.06% yang berkategori sangat baik.

5.2 Saran

Saran yang dapat dipertimbangkan dalam pengembangan *game* Aka and *Space Station* di masa mendatang antara lain sebagai berikut:

1. Mengembangkan *game* edukasi untuk mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dalam versi 3 dimensi.
2. Membuat *game* dengan implementasi lain selain menggunakan *platformer* dan *drag and drop*.