

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan Gim Edukasi Pengenalan Budaya Daerah untuk Kelas 4 Sekolah Dasar antara lain:

- a. Aplikasi yang telah dibuat menggunakan metode pengembangan sistem (*Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation*) ADDIE dan metode perancangan menggunakan HIPO dan *Storyboard*, kemudian berdasarkan kesimpulan dari hasil pengujian didapatkan hasil aplikasi telah berjalan sebagaimana mestinya dengan menggunakan *blackbox testing*.
- b. Aplikasi yang dibangun telah sesuai dengan target yaitu memasukkan budaya daerah ke dalam bentuk gim yang menarik dan mudah untuk dioperasikan yang dibuktikan dengan hasil pengujian berupa wawancara kepada guru dan siswa kelas 4 SD Islam Terpadu Izzatul Islam. Walaupun demikian masih ada kekurangan-kekurangan seperti tombol berupa simbol yang sulit dimengerti, serta perlunya perubahan karakter perempuan dalam gim.
- c. Aplikasi yang telah dibangun dapat membantu kegiatan belajar mengajar, dibuktikan dengan tanggapan ketika wawancara dengan para responden siswa yang menyatakan lebih mudah mengingat materi jika belajar sambil bermain. Ketika proses pengujian para siswa sangat antusias untuk bergantian mencoba gim dan ingin meminta alamat *website* untuk *mendownload* aplikasi agar dapat dimainkan di rumah dan dapat dimainkan bersama teman-teman sepermainannya.

5.2 Saran

Gim Edukasi Gim Edukasi Pengenalan Budaya Daerah untuk Kelas 4 Sekolah Dasar masih sangat jauh dari kesempurnaan, terdapat beberapa saran dari pihak responden siswa dan responden guru SD Islam Terpadu Izzatul Islam, berikut saran dari para responden:

- a. Karakter perempuan yang ditampilkan dalam gim, agar dapat diganti dengan yang mengenakan jilbab.
- b. Beberapa tombol sebaiknya diganti dengan tulisan yang lebih mudah dipahami oleh para siswa.
- c. Petunjuk permainan diharapkan lebih jelas agar para siswa lebih mudah dipahami.

Saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya, antara lain:

- a. Merubah gambar latar yang digunakan dalam gim dengan gambar yang lebih menarik untuk anak-anak.
- b. Menambah fitur-fitur agar permainan lebih menarik.
- c. Meningkatkan grafik pada permainan agar lebih menarik untuk dipandang.
- d. Menambahkan mata pelajaran lain selain budaya daerah pada gim.

