

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diberikan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini telah menghasilkan perancangan desain interaksi gim edukasi ekosistem bahari dengan metode *design thinking*. Pada tahapan *prototype* terdapat juga metode pendukung yaitu *MDA framewok* yang menghasilkan rancangan gim edukasi yang memiliki gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada bagian *user-interface* juga menggunakan metode *atomic design* yang menghasilkan rancangan antarmuka gim edukasi yang konsisten dan interaktif serta sesuai dengan keinginan pengguna. Secara keseluruhan desain interaksi gim edukasi pelestarian ekosistem bahari yang menggunakan metode *design thinking* telah sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik tentang pelestarian ekosistem bahari.
- b. Pengujian purwarupa desain interaksi gim kepada siswa dibagi menjadi tiga bagian. Bagian tersebut diantaranya adalah persiapan permainan, proses permainan, dan akhir permainan. Pengujian yang telah dilakukan menggunakan dua indikator yaitu indikator waktu dan kepuasan pengguna. Berdasarkan pengujian tersebut secara keseluruhan telah menghasilkan desain interaksi yang mudah digunakan dan disukai oleh siswa. Hasil pengujian tersebut juga membuktikan gim edukasi pelestarian ekosistem bahari dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan pengetahuan tentang ekosistem bahari.
- c. Pengujian purwarupa desain interaksi gim juga dilakukan kepada guru dan diperoleh nilai akhir 75%. Sehingga dapat disimpulkan desain interaksi gim sudah sesuai sebagai media pendukung untuk proses pembelajaran yang interaktif dengan kesesuaian penilaian kompetensi siswa pada mata pelajaran tematik kurikulum 2013.

5.2 Saran

Pada penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dan terdapat beberapa saran dari penulis agar pengembangan desain interaksi dengan metode *design thinking* jauh lebih baik. Saran-saran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Teknik pengumpulan data pengguna harus lebih jelas dalam proses klasifikasi masalah pengguna dengan kebutuhan pengguna.
- b. Tentukan metode pengujian yang paling sesuai untuk mengukur pengujian kualitatif, agar mendapatkan hasil pengujian yang lebih baik dan akurat.
- c. Penelitian berikutnya diharapkan dapat diimplementasikan menjadi gim edukasi pelestarian ekosistem bahari sebagai media pembelajaran untuk anak-anak dalam memberikan edukasi tentang pelestarian ekosistem bahari.

