

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil proses penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa gim ini:

- a. Gim edukasi Akidah Akhlak ini telah berhasil dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Pada tahap *Analysis*, penulis melakukan pengumpulan data-data yang dapat mendukung pengembangan gim. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara langsung dengan guru pengampu dari pihak SDIT (Sekolah Dasar Islam Terpadu) Hidayatullah Yogyakarta. Tahapan Analisis ini sendiri terdiri dari analisis masalah dan analisis kebutuhan. Tahap *Design*, penulis merancang gim yang dibangun dengan menggunakan rancangan *Finite State Machine* (FSM) untuk menggambarkan alur sistem, rancangan *Storyboard* aplikasi dan rancangan Pengujian Sistem dengan metode *Black Box*. Dalam tahap *Development*, penulis mengembangkan gim dengan perangkat lunak Unity3D berbasis *desktop*. Kemudian tahap *Implementation*, ialah tahapan untuk mengimplementasikan aplikasi yang sudah dikembangkan dengan cara melakukan pengujian terhadap pengguna. Tahapan terakhir yaitu *Evaluation*, dalam tahap ini menjelaskan mengenai hasil dari pengujian aplikasi terhadap pengguna yang dilakukan sebelumnya, sehingga diharapkan dapat menemukan kekurangan maupun kelebihan aplikasi yang telah dikembangkan.
- b. Gim edukasi Akidah akhlak ini telah sesuai dengan kemampuan siswa kelas 3 Sekolah Dasar karena dari hasil pengujian dengan metode wawancara terhadap guru, diperoleh semua responden menyatakan bahwa materi sudah sesuai dan sudah diajarkan di kelas.
- c. Gim edukasi dengan pendekatan *Guided Discovery* ini sudah sesuai dengan pembelajaran Akidah akhlak siswa kelas 3 SDIT Hidayatullah Yogyakarta karena dari hasil pengujian dengan metode wawancara terhadap siswa, diperoleh sebagian besar responden menyatakan sudah sesuai dan pendekatan *guided discovery* membantu dalam menjalankan gim. Namun, beberapa responden menyatakan bahwa kalimat dari *guided discovery* yang terdapat dalam gim terlalu panjang.

## 5.2 Saran

Dalam penelitian ini penulis menyadari adanya kekurangan pada sistem ini, saran yang dibuat berguna untuk mengembangkan sistem untuk penelitian selanjutnya. Beberapa saran dan masukan yang didapat adalah sebagai berikut:

- a. Gim hendaknya dikembangkan juga dengan *platform* lainnya seperti *Android*.
- b. Gim hendaknya dapat mengakomodasi pembelajaran bersama tidak hanya untuk individu (*multi* pemain), dengan pembelajaran bersama mungkin dapat meningkatkan motivasi para siswa.
- c. Materi pada gim dapat dibangun untuk mencakup semua jenjang kelas Sekolah Dasar.