BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Bedasarkan hasil analisis data, desain, pengembangan, implementasi hingga sampai tahap evaluasi maka dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan *game* ini menggunakan metode ADDIE yang menghasilkan *game* edukasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang diperuntukan untuk anak-anak penyandang tuna rungu kelas IV di SDLB B Karnnamanohara Sleman Yogyakarta sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Pengenbangan game edukasi ini dapat menambah ketertarikan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam serta dapat menghidupkan suasana belajar yang tidak membosankan, terlihat dari respon yang diberikan siswa yang senang belajar sambal memainkan *game* edukasi ini.
2. Kelayakan *game* edukasi ini, berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 4,64 dan berdasarkan penilaian ahli media mendapat nilai rata-rata 4,30. Berdasarkan penilaian dari ahli materi dan media, *game* edukasi sangat layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran dari peneliti untuk memperbaiki *game* edukasi Ilmu Pengetahuan Alam untuk anak penyandang tuna rungu kelas IV antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan kualitas bermain *game* dengan menambah jumlah *game*, fitur-fitur bantuan dalam bermain *game* serta animasi saat bermain *game* dibuat lebih menarik dan nyata.
2. Dalam pengembangan selanjutnya bisa menambahkan materi Ilmu Pengetahuan Alam semester 1 kelas IV SDLB.