

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berikut beberapa point kesimpulan dari penelitian *Game* edukasi Tata Surya menggunakan *System Development Life Cycle (SDLC)* yang bisa disimpulkan :

1. Penelitian yang menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* dapat diterapkan untuk membuat *Game* edukasi Tata Surya yang Berjudul “*Milky Way*”.
2. Pengembangan *Game* edukasi tata surya “*Milky way*” memiliki 4 tahapan, yaitu analisis kebutuhan, desain ,pengkodean program dan pengujian program.
3. Berdasarkan dari hasil kuesioner penelitian terhadap 14 siswa menunjukkan bahwa aplikasi dapat membantu siswa untuk belajar memahami tata surya serta mendorong motivasi siswa dalam media pembelajaran.
4. Berdasarkan dari hasil test *black box* juga menunjukkan bahwa *game* dapat di mainkan dan berfungsi dengan baik di berbagai merk maupun versi *android 7* keatas dengan baik.
5. Berdasarkan dari kuesioner penelitian terhadap 1 guru pengajar pelajaran IPA kelas 8.1 *game* dapat menyampaikan materi yang ingindisampaikannya melalui *game* edukasi tata surya “ *Milky way*”.
6. Penerapan algoritma *rule based* pada *game* berhasil diterapkan dalam bentuk pertanyaan dan jawaban dalam game.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa dan guru juga memberikan beberapa saran dan masukan, diantaranya :

1. Aplikasi dapat di unduh melalui *playstore*, sehingga lebih mempermudah siswa untuk mengunduh aplikasi dan bisa membantu siswa-siswa sekolah lain juga.
2. Meningkatkan grafik *game* edukasi tata surya “*Milky way*” dapat lebih bagus.
3. Meningkatkan kualitas *story game* ini lebih baik.
4. Menambahkan variasi genre lainnya juga ke dalam *game*.
5. Siswa menyarankan untuk meningkatkan performa *controller game*.