

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam penelitian ini, pengembangan game edukasi interaktif "Memilah Sampah 2D Berbasis Android untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan pada Anak-Anak" telah berhasil dilakukan dan dianalisis secara mendalam. Berikut adalah kesimpulan utama dari penelitian ini:

1. **Pentingnya Edukasi Lingkungan Sejak Dini:** Game ini efektif dalam meningkatkan kesadaran lingkungan pada anak-anak melalui pendekatan yang menarik dan interaktif. Anak-anak dapat belajar secara aktif tentang pentingnya memilah sampah dan dampak positifnya bagi lingkungan.
2. **Tantangan dan Keterbatasan:** Meskipun game ini menyajikan materi pembelajaran secara menarik, terdapat beberapa tantangan seperti materi game yang harus menggunakan jaringan internet dan peningkatan level bermain yang perlu diatasi.
3. **Implikasi dan Dampak Sosial:** Dengan memperkuat kesadaran lingkungan sejak dini melalui game ini, diharapkan akan tercipta generasi yang lebih peduli terhadap lingkungan dan mampu mengambil tindakan nyata untuk menjaga kelestarian lingkungan.

Penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan game edukasi interaktif sebagai alat untuk meningkatkan kesadaran lingkungan pada anak-anak.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. **Pengembangan Konten Edukatif:** Disarankan untuk terus mengembangkan konten edukatif yang lebih mendalam dan bervariasi, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih luas kepada anak-anak mengenai isu-isu lingkungan.
2. **Peningkatan Fitur Interaktif:** Integrasikan fitur-fitur interaktif yang lebih kompleks untuk meningkatkan keterlibatan dan minat anak-anak dalam bermain game. Penambahan level permainan yang lebih menantang dan bervariasi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya.
3. **Evaluasi dan Perbaikan Berkala:** Lakukan evaluasi dan perbaikan secara berkala terhadap pengalaman pengguna (user experience) untuk memastikan bahwa game tetap relevan dan menarik bagi anak-anak. Umpan balik dari pengguna dapat menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.
4. **Kolaborasi dengan Institusi Pendidikan:** Jalin kerjasama dengan sekolah dan institusi pendidikan lainnya untuk memanfaatkan game ini sebagai alat bantu dalam pembelajaran lingkungan di kelas. Hal ini dapat memperluas jangkauan penggunaan game dan meningkatkan dampak edukatifnya.

Dengan mengikuti saran-saran ini, diharapkan game "Memilah Sampah 2D Berbasis Android" dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi yang lebih besar dalam meningkatkan kesadaran lingkungan pada anak-anak.