

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini berhasil merancang dan membangun sebuah game edukasi berbasis Android untuk memperkenalkan tokoh-tokoh dalam cerita Mahabharata kepada siswa di Pasraman Saraswati.
2. Game edukasi yang dikembangkan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari tahap konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi.
3. Hasil pengujian menggunakan metode Black Box Testing menunjukkan bahwa seluruh fitur dalam game berfungsi dengan baik dan sesuai dengan perancangan.
4. Game ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.
5. Media pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan gairah dan kemauan belajar siswa-siswa.

#### **5.2 Saran**

Aplikasi yang dibangun masih memiliki banyak kelemahan, untuk itu masih perlu diperlukan perbaikan maupun pengembangan untuk penelitian berikutnya. Saran yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi ini pada penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

##### **1. Pengembangan Konten**

- a) Menambahkan lebih banyak tokoh dari Mahabharata agar cakupan edukasi semakin luas.
- b) Mengembangkan materi pembelajaran lebih mendalam, termasuk nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita.

##### **2. Peningkatan Kualitas Game**

- a) Meningkatkan kualitas grafis dan animasi agar lebih menarik bagi pengguna.
- b) Menambahkan efek suara dan narasi untuk meningkatkan pengalaman interaktif.

### **3. Uji Coba yang Lebih Luas**

- a) Melakukan pengujian dengan jumlah pengguna yang lebih banyak dan di berbagai institusi pendidikan untuk mendapatkan umpan balik yang lebih beragam.
- b) Mengembangkan fitur evaluasi untuk mengukur efektivitas game dalam meningkatkan pemahaman siswa.

### **4. Pengembangan Multi-Platform**

- a) Mengadaptasi game untuk platform lain seperti iOS dan versi berbasis web agar dapat diakses lebih luas.
- b) Mengembangkan versi offline agar tetap dapat digunakan tanpa koneksi internet.

### **5. Integrasi dengan Kurikulum Pendidikan**

- a) Berkolaborasi dengan lembaga pendidikan untuk mengintegrasikan game ini ke dalam kurikulum pembelajaran sejarah dan budaya.
- b) Menyediakan modul pembelajaran tambahan yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pengajaran.