

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan (*Conclusion*)**

Dari penelitian yang telah dilakukan bahwa *Game* petualangan *Geometric Guardian* untuk sub-bab materi bangun ruang bagi siswa kelas V SD Negeri II Kuningan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. *Game* edukasi "*Geometric Guardian*" berhasil dirancang dan dibangun sebagai media pembelajaran alternatif berbasis Android. *Game* ini dirancang menggunakan pendekatan *Game Development Life Cycle* (GDLC), yang mencakup perencanaan, desain, implementasi, dan pengujian. Dengan desain interaktif dan alur permainan berbasis petualangan, *game* ini berhasil meningkatkan minat siswa dalam mempelajari konsep bangun ruang.
2. Algoritma Fisher-Yates diterapkan pada sistem untuk mengacak urutan soal dalam kuis. Penerapan algoritma ini memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda pada setiap sesi permainan. Hal ini tidak hanya meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran tetapi juga mencegah siswa mengandalkan hafalan urutan soal, sehingga mendukung pemahaman materi secara mendalam.
3. *Game* edukasi ini terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu membantu siswa memahami materi bangun ruang dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan hasil pengujian, tingkat kepuasan

pengguna mencapai 97,8%, menunjukkan bahwa game ini dapat diandalkan sebagai alat bantu pembelajaran.

4. Fitur manajemen soal melalui platform berbasis web memberikan kemudahan bagi guru dalam mengatur dan mengacak soal kuis, serta memantau hasil evaluasi siswa secara langsung. Hal ini memperkuat integrasi antara game edukasi dan proses pembelajaran di kelas.

## **5.2 Saran (*Suggestion*)**

Dari penelitian yang dilakukan oleh penulis, tentunya memiliki beberapa kekurangan, penulis mengemukakan beberapa saran yang diantaranya:

1. Menambahkan konten materi lain seperti geometri bidang datar untuk memperluas cakupan pembelajaran
2. Meningkatkan level dalam game dengan tantangan yang lebih kompleks untuk siswa dengan pemahaman lebih lanjut.
3. Memastikan bahwa game edukasi disesuaikan dengan kurikulum terbaru agar tetap relevan dengan kebutuhan pembelajaran.
4. Uji Game pada lebih banyak sekolah untuk mengukur efektivitasnya di berbagai kondisi pembelajaran.