

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Setelah melakukan *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian) dalam perancangan Game Edukasi tebak nama buah dalam Bahasa Inggris berbasis android, maka dapat di kesimpulan, sebagai berikut:

- 1 Dalam konteks perancangan Game Edukasi, penerapan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) menjadi landasan utama untuk memastikan kelancaran proses perancangan. Fokus dari perancangan ini adalah pada pengembangan Game Edukasi yang mendukung pembelajaran mengenal nama buah dalam bahasa Inggris. Dengan menerapkan MDLC, setiap tahap perancangan, mulai dari perencanaan hingga implementasi, telah mencapai tujuan edukatif yang diinginkan.
- 2 Hasil pengujian kelayakan sistem melalui *balck-box* testing menjadi Tingkat keberhasilan perancangan. nilai 100% yang diperoleh dari mahasiswa dan 94% dari guru menunjukkan bahwa aplikasi yang telah dirancang tidak hanyamemenuhi standar kualitas yang diinginkan, tetapi juga mendapatkan penerimaan yang positif dari pengguna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Game Edukasi ini tidak hanya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, tetapi juga layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran interaktif dalam memahami nama-nama buah dalam bahasa Inggris.

6.2 SARAN

Saran yang dapat diberikan dalam pembuatan Game Edukasi tebak nama buah dalam bahasa inggris yaitu:

1. Game yang dibuat dapat dikembangkan lebih beragam lagi seperti desain dan jenis buah
2. Diharapkan dengan adanya game ini akan muncul game edukasi lainnya yang lebih banyak membahas mengenai jenis-jenis buah dan manfaatnya.