BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dari penjelasan serta hasil pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dan dalam mengakhiri pembahasan “*Game* Edukasi Biologi Ekosistem Berbasis *Android*” maka dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. *Game* Edukasi “Biologi Ekosistem” untuk menjelaskan tentang ekosistem, komponen ekosistem dan penyusun ekosistem yang dapat di kembangkan menggunakan *game engine construct 2*. Proses pengembangan berdasarkan pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahap yaitu, konsep, Desain, Pengumpulan Bahan, Pembuatan, Pengujian dan Distribusi.
2. Dengan adanya *Game* Edukasi “Biologi Ekosistem” di harapkan dapat mempermudah untuk mengingat materi biologi ekosistem dan menumbuhkan daya tarik pengguna untuk mempelajari biologi ekosistem.
3. Pemain akan lebih mudah mengingat materi biologi beserta komponen-komponennya karena pemain tersebut secara langsung bisa melihat bentuk serta jenis rantai makanan, jaringan makanan, daur hidup kepompong dengan cara menampilkan sebuah objek berupa gambar yang diinginkan pemain
4. Dari hasil uji kelayakan yang menggunakan uji kuesioner dari 10 responden dan 10 pertanyaan yang diajukan, sebagian besar responden menyatakan setuju (positif) lebih banyak dari pada jawaban tidak, maka *game* edukasi biologi ekosistem ini dinyatakan layak untuk di mainkan.

5. Aplikasi *Game* Edukasi “Biologi Ekosistem” ini multiplatform, artinya tidak di batasi pada perangkat *android* saja tetapi dapat juga dimainkan pada *windows*.
6. Aplikasi *Game* Edukasi “Biologi Ekosistem” dapat berjalan di *device smartphone android minimum* versi 4.1 (*Jelly Bean*).

4.2 Saran

Berikut dengan telah terselesaikannya penulisan tugas akhir ini ada beberapa masukan dan saran-saran yang disampaikan sebagai berikut.

1. Dalam *Game* Edukasi “Biologi Ekosistem” ini hanya dibuat dua pilihan katagori dalam permainan. Akan lebih baik ditambah lagi pilihan katagori permainan sehingga pemain tidak merasa bosan dalam memainkan game edukasi ini.
2. Penambahan fitur pada saat bermain kuis sehingga pemain tidak hanya menjawab pertanyaan tetapi bisa memainkan kuis menebak gambar dampak negatif dari kerusakan ekosistem secara biotik dan abiotik.
3. Penambahan pertanyaan untuk menghindari kejenuhan user dengan pertanyaan yang sama.
4. Penyampaian materi dibuat lebih menarik atau interaktif agar lebih memberikan nuansa yang menyenangkan.
5. Aplikasi *Game* Edukasi “Biologi Ekosistem” dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur tambahan agar lebih menarik.