

## BAB V KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai *game* polka sebagai media pembelajaran polusi udara, maka penulis menyimpulkan:

1. Dalam *Game* Polka di buat dengan kosep pengetahuan dan bermain, agar anak tertarik untuk memainkan *game* polka dan juga membaca pengetahuan tentang polusi udara. Dengan adanya menu tersebut dapat membantu pemain untuk menambah pengetahuan polusi udara. *Game* polka juga memiliki tampilan yang menarik dengan dirancang desain yang menggambarkan keadaan polusi yang ada dikota.
2. *Game* Polka memiliki beberapa *game play* yang berbeda sehingga dapat memberikan edukasi kepada anak tentang polusi udara. Terdapat 5 *Game Play* pada *game* polka seperti Tebak Polusi yang berisikan pertanyaan tentang polusi udara, Polusi Pabrik yang berisi tentang edukasi polusi pabrik, Polusi Transportasi yang berisikan tentang polusi transportasi, Proses Fotosintesis untuk mengedukasi anak dalam cara menghasilkan oksigen, Kemudian Hujan Asam untuk mengedukasi anak tentang dampak dari polusi udara. Dalam *game* polka menggunakan model permainan berantai dengan saling berkaitan, Untuk membuka *stage* lain harus menyelesaikan permainan secara berurutan dengan menggunakan sistem unlock. Apabila *stage* sudah dimainkan dan terbuka, pemain dapat memilih di permainan yang di inginkan untuk bermain di *stage*.

3. Dari pengujian *game* ke 40 pengguna *game* polka, pengguna akan terus menggunakan *game* apabila *game* tersebut mudah dan menyenangkan saat di mainkan. Pengguna tidak terpengaruh oleh persepsi tentang kebergunaan, pengaruh sosial, dan ketersediaan fasilitas *Gadget*.



## 5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

1. *Game* dapat dibuat dalam bentuk *online* dimana setiap mengumpulkan poin mendapatkan hadiah berupa koin yang dikumpulkan dan ditukarkan agar menarik anak untuk tertarik memainkan *game*.
2. Memanfaatkan teknologi *Virtual Reality* yang dapat membuat permainan menjadi lebih nyata saat dimainkan.
3. Bekerja sama dengan lembaga yang menangani masalah lingkungan hidup untuk mengembangkan *game* yang lebih lengkap serta lebih mudah publikasi untuk dikenal banyak orang.

