

## BAB V KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini “Game Pembelajaran Merawat Fasilitas Sekolah Berbasis Android” antara lain :

1. Konsep *game The Hero School* adalah menambah pemahaman anak tentang cara merawat fasilitas sekolah yang menarik, agar *game* lebih edukatif. Dalam *game* terdapat lima *level* yang mewakili ruang di sekolah, serta objek-objek yang digunakan adalah yang ada di sekolah pada umumnya sehingga menjadi media yang konkrit untuk anak. Dalam *game* juga menyuguhkan komik sebagai petunjuk ke tahap selanjutnya dan berisi pembelajaran untuk para pemain.
2. Pembuatan *game* ini menggunakan *Construct 2 engine* dengan judul *The Hero School*. *Game* ini diperuntukkan bagi semua anak, khususnya anak sekolah dasar. *Game* ini dibuat layaknya para pemain sedang di sekolah, sehingga anak mengerti di kehidupan nyatanya. Karakter yang dipilih juga anak yang sedang duduk di bangku sekolah dasar dengan adanya pilihan jenis kelamin. Selain itu objek-objek yang dirancang dalam *game* diambil dari survei pre-test dan yang pada umumnya ada di sekolah.
3. *Game The Hero School* memberikan pengetahuan cara merawat fasilitas sekolah dan dampak dari merawat itu sendiri. *Game The Hero School* menjadi media pembelajaran dari Kepedulian Pada Diri Dan Lingkungan

di sekolah tentang memahami merawat ruang kelas dan sekolah lebih diminati oleh anak-anak.

## 5.2 Saran

Ada beberapa perihal yang perlu dikembangkan oleh peneliti selanjutnya :

1. Memberikan tantangan yang lebih beragam pada game merawat fasilitas, agar anak tidak bosan dalam memainkan game edukasi mengenai fasilitas.
2. Merancang game berbasis sistem operasi IOS.
3. Mengembangkan game dengan basis lain seperti VR, GPS dan lain-lain.

