

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa game edukasi Waste Whiz berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang pemilahan dan pengelolaan sampah di kalangan pengguna, khususnya generasi muda. Dari hasil kuesioner, mayoritas responden menganggap game ini mudah dimainkan dan mudah dipahami, serta memiliki kualitas grafik yang menarik. Sebagian besar responden juga merasakan bahwa game ini memberikan mereka wawasan baru mengenai pemilahan dan pengelolaan sampah, dan materi yang disajikan dalam game relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini menunjukkan bahwa konten edukasi dalam game disampaikan dengan baik dan dapat diterima oleh pengguna. Selain itu, hasil pengujian pre-test dan post-test juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman responden setelah bermain game ini. Peningkatan hasil belajar ini diukur melalui uji N-gain, yang menghasilkan rata-rata peningkatan sebesar 0.75, menunjukkan bahwa game ini efektif sebagai alat pembelajaran interaktif. Kesimpulannya, Waste Whiz tidak hanya menarik secara visual dan menyenangkan untuk dimainkan, tetapi juga berfungsi sebagai media yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan minat belajar pengguna tentang pemilahan dan pengelolaan sampah. Dengan demikian, game ini berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

#### **5.2 Saran**

Game edukasi pemilahan dan pengelolaan sampah berbasis android yang telah dibangun ini masih memiliki kekurangan, saran yang diusulkan berdasarkan hasil penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas game edukasi Waste Whiz di masa depan. Ada beberapa aspek penting yang dapat

diperhatikan dan dikembangkan lebih lanjut. Pertama, penambahan variasi permainan disarankan untuk membuat game lebih menarik dan menantang. Dengan menambahkan lebih banyak level atau tantangan yang berbeda, pemain akan lebih termotivasi untuk terus bermain dan belajar. Variasi ini juga akan memberikan pengalaman bermain yang lebih dinamis dan mencegah kebosanan setelah beberapa kali bermain. Kedua, meskipun materi edukasi dalam game sudah relevan dengan kehidupan sehari-hari, pengembangan dan pengoptimalan konten edukasi diperlukan agar lebih komprehensif. Konten harus terus diperbarui sesuai dengan perkembangan terkini mengenai isu lingkungan, terutama pengelolaan sampah. Hal ini penting agar materi yang disampaikan tetap aktual dan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pengguna.