

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Game edukasi pengenalan pemrograman dan jaringan internet berbasis mobile berhasil dirancang memakai metode Game Development Life Cycle (GDLC). Game ini memiliki antarmuka sederhana dan menarik, dapat diakses melalui perangkat mobile, serta dirancang untuk mengatasi keterbatasan koneksi internet di lingkungan sekolah, sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa SMAN 12 Maros.
2. Hasil pengujian sistem melalui Black Box Testing dan User Acceptance Testing (UAT) menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat layak digunakan. Seluruh fitur berjalan dengan baik sesuai skenario pengujian, dan hasil UAT menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 93,4%, yang termasuk dalam kategori sangat layak menurut persepsi pengguna.

B. Saran

Untuk pengembangan dan pemanfaatan lebih lanjut, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, pengembangan fitur game sebaiknya dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Fitur evaluasi otomatis yang dapat diakses oleh guru akan sangat membantu dalam

2. pemantauan hasil belajar siswa secara sistematis. Selain itu, perluasan materi ke konsep-konsep lanjutan seperti logika algoritma, pengenalan bahasa pemrograman tertentu (misalnya Python atau C#), serta dasar topologi jaringan, akan menjadikan aplikasi ini lebih komprehensif dan adaptif terhadap perkembangan kurikulum informatika nasional. Integrasi elemen multimedia tambahan seperti video tutorial, animasi interaktif, atau simulasi jaringan sederhana juga dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.
3. Untuk menjamin keberlanjutan dan kemudahan akses, aplikasi sebaiknya dipublikasikan melalui platform resmi. Penggunaan sistem pembaruan otomatis (auto-update) atau notifikasi pembaruan dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mendapatkan versi terbaru. Selain itu, dibutuhkan dokumentasi teknis yang baik agar game dapat dikelola dan dikembangkan lebih lanjut oleh pihak sekolah atau komunitas pengembang. Kerja sama dengan lembaga pendidikan, pemerintah daerah, atau komunitas teknologi juga perlu dijajaki agar pengembangan dan distribusi aplikasi dapat berjalan secara lebih profesional dan berdampak luas.