

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian sistem, dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan *Game* Edukatif Sebagai Media Penyuluhan Tentang Dampak Negatif Pelanggaran Tata Tertib Sekolah Di SMPN 25 Makassar telah berhasil dirancang dan diimplementasikan. *Game* ini mampu membantu meningkatkan kedisiplinan siswa terhadap tata tertib sekolah di SMPN 25 Makassar.
2. Kelayakan permainan edukatif sebagai media penyuluhan dinilai melalui kuesioner, yang menunjukkan bahwa permainan ini memenuhi kriteria sebagai sarana pendidikan. Permainan ini mampu meningkatkan pemahaman, menumbuhkan kesadaran, dan membentuk sikap positif terhadap pentingnya menaati aturan. Selain itu, dari hasil kuesioner terhadap 15 responden, sistem memperoleh persentase kelayakan sebesar 88,8%, yang menunjukkan bahwa sistem ini layak digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu :

1. Pengembangan fitur lanjutan seperti *level* kesulitan, tantangan harian, dan umpan balik lebih personal sebaiknya ditambahkan agar *game* lebih

dinamis dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam jangka panjang.

2. Guru memiliki akses untuk melakukan pembaruan atau mengganti atas pertanyaan-pertanyaan dalam permainan untuk memenuhi keperluan tertentu. Kemampuan ini memberi kesempatan kepada pengajar untuk mengatur isi, tingkat tantangan, dan hubungan pertanyaan, menjadikan permainan lebih efisien, interaktif, dan selaras dengan kemajuan siswa.