

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dapat dilihat dari hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, bahwa *game* edukasi dinyatakan Sangat Layak dengan persentase kelayakan sebesar 88,05% berdasarkan hasil pengujian menggunakan skala Likert. Game ini telah memenuhi kebutuhan pengguna baik dari sisi fungsionalitas maupun aspek edukasi, serta berhasil menyampaikan materi pemilahan sampah secara interaktif dan mudah dipahami. Selain itu, *game* ini juga berpotensi menjadi media alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kesadaran remaja dalam memilah sampah sesuai jenisnya. Meskipun demikian, masih terdapat kelemahan seperti keterbatasan variasi materi dan belum adanya fitur lanjutan seperti daur ulang atau pembuatan kompos. Hal ini dapat dijadikan acuan untuk pengembangan penelitian selanjutnya agar *game* semakin kaya konten dan berdaya guna lebih luas.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ada, beberapa saran untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Menambahkan materi lanjutan tentang daur ulang dan pembuatan kompos, sehingga tidak hanya berhenti pada tahap pemilahan sampah, tetapi juga memberikan edukasi mengenai pengelolaan sampah yang lebih berkelanjutan.

2. Mengembangkan fitur atau *mini game* khusus yang berisi simulasi proses daur ulang maupun pembuatan kompos, agar pengguna dapat memahami secara praktis langkah-langkah pengolahan sampah setelah dipilah.
3. Memperluas lingkup pengujian dengan melibatkan responden yang lebih beragam, seperti siswa sekolah, komunitas lingkungan, maupun masyarakat umum, sehingga efektivitas *game* dapat diuji pada skala yang lebih luas.
4. Menambahkan fitur interaktif lainnya, seperti *leaderboard*, pencapaian (*achievement*), atau tantangan harian, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna dalam jangka panjang.