

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang *game* edukasi petualangan budi pekerti, maka penulis dapat menarik kesimpulan:

1. *Game* edukasi petualangan budi pekerti ini dirancang dan dibangun menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). Dalam perancangan *game* petualangan budi pekerti ini menggunakan diagram VTOC, diagram *flowchart*, dan *storyboard*. Untuk implementasinya, *game* edukasi petualangan budi pekerti ini di buat menggunakan *game engine RPG Maker MV*.
2. Hasil implementasi pada penelitian ini berupa *game* edukasi petualangan budi pekerti untuk memnanamkan nilai kesopanan pada anak sekolah dasar berbasis *desktop*. *Game* ini dirancang untuk membantu pembelajaran norma kesopanan di dalam mata Pelajaran pendidikan Pancasila pada kelas 5 sekolah dasar
3. Berdasarkan tiga aspek pengujian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi bertema petualangan budi pekerti terbukti layak digunakan. Pertama, pengujian *blackbox* menunjukkan bahwa *game* berfungsi dengan baik tanpa adanya kesalahan atau masalah teknis. Kedua, evaluasi kegunaan melalui *System Usability Scale* (SUS) pada 13 peserta menghasilkan skor rata-rata 82 termasuk dalam kategori

Diterima dengan peringkat *Grade B* (Luar Biasa) yang menunjukkan bahwa antarmuka game tersebut mudah dipahami dan digunakan. Ketiga, analisis *pretest-posttest* menunjukkan adanya peningkatan pada nilai siswa sebesar 21% (dari 78 menjadi 95), yang menunjukkan keberhasilan *game* dalam meningkatkan minat siswa untuk belajar.

B. Saran

Setelah menyelesaikan penelitian *game* edukasi petualangan budi pekerti berbasis *desktop* dengan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC), terdapat beberapa saran yang dapat membantu *game* untuk lebih baik yaitu:

1. Menambahkan beberapa fitur yang belum tersedia seperti bisa bermain secara *online* dan menambahkan beberapa *event* seperti, *event action* menawarkan tempat duduk di transportasi agar *game* edukasi petualangan budi pekerti terlihat lebih menarik.
2. Pengembangan versi *Android* dari aplikasi ini sangat direkomendasikan untuk meningkatkan fleksibilitas penggunaan, mengingat *platform mobile* memungkinkan akses edukasi kapan saja dan di mana saja terutama bagi siswa yang lebih sering berinteraksi dengan perangkat *android*.