

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan evaluasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *game* edukasi interaktif mengenai candi-candi di wilayah Sleman yang dikembangkan menggunakan Adobe Animate dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) “berhasil memenuhi kriteria” sebagai media yang layak dan efektif untuk digunakan oleh siswa sekolah dasar. *Game* ini dirancang dengan tampilan visual yang menarik, navigasi yang mudah dipahami, serta fitur interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Materi yang disajikan telah disusun agar relevan dengan tujuan pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya lokal terkait peninggalan sejarah berupa candi.

Hasil evaluasi dari 20 responden menunjukkan bahwa media ini memperoleh kategori “Sangat Baik” dengan hasil akhir skor 92% pada lima aspek utama. Selain itu, hasil pengujian kelayakan media oleh 3 tenaga profesional di bidang pendidikan dan media pembelajaran menunjukkan skor 91%, yang juga termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Penilaian ini memperkuat validitas dan keandalan media sebagai sarana pembelajaran yang berkualitas.

Tingginya skor pada seluruh aspek menunjukkan bahwa *game* ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi solusi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam mengenalkan warisan budaya kepada generasi muda.

5.2 Saran

Meskipun *game* edukasi interaktif ini telah berhasil dikembangkan dan mendapatkan respons positif dari pengguna, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut agar media pembelajaran ini menjadi lebih optimal. Beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh pengembang selanjutnya, khususnya mahasiswa tingkat berikutnya yang tertarik melanjutkan proyek ini, antara lain:

1. Saat ini, *game* hanya menampilkan satu video animasi, yaitu cerita Dewi Hariti pada materi Candi Banyunibo.
2. Disarankan agar pengembang selanjutnya menambahkan lebih banyak animasi atau konten visual lainnya terkait candi-candi di Sleman, agar materi menjadi lebih variatif dan menarik.
3. *Game* masih berbasis *desktop* dan belum tersedia dalam versi *mobile*.
4. Mengingat tingginya penggunaan perangkat *mobile* di kalangan siswa sekolah dasar, maka sangat disarankan untuk mengembangkan versi aplikasi *mobile* agar lebih mudah diakses dan sesuai dengan kebutuhan pengguna masa kini.
5. Perlu dilakukan pengujian pada skala pengguna yang lebih luas untuk mendapatkan hasil evaluasi yang lebih representatif.
6. Disarankan menambahkan *fitur-fitur* tambahan seperti soal kuis acak progres belajar guna meningkatkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran.