

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Game edukasi “Horizons of Knowledge” telah berhasil dirancang dan dikembangkan. Dari keseluruhan proses tersebut, dapat ditarik beberapa kesimpulan berikut:

1. Pengembangan game edukasi untuk materi tata surya ini dilakukan dengan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*, serta dilengkapi desain antarmuka yang interaktif dan menarik sesuai karakteristik siswa kelas VI. Proses pengembangan menggunakan RPG Maker MV untuk menciptakan pengalaman bermain yang seru dan edukatif, dengan penerapan prinsip desain yang ramah anak agar memudahkan pemahaman konsep tata surya. Produk akhir berupa game edukasi yang menyajikan materi melalui teks, gambar, serta kuis. Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang dilakukan pada siswa kelas VI, ditemukan adanya peningkatan pemahaman sebesar 42,20%, yang menunjukkan bahwa game ini efektif dalam membantu siswa memahami materi tata surya.
2. Uji kelayakan isi yang dilakukan oleh empat guru dengan menggunakan skala Likert menghasilkan persentase sebesar 92,8%, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB). Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil penilaian dari ahli game, Bapak Caraka Aji Pranata, juga menunjukkan nilai sebesar 86,67% (kategori Sangat Baik), yang membuktikan bahwa mekanik permainan (gameplay) dalam game edukasi ini telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini, penulis menyadari bahwa game edukasi yang telah berhasil dikembangkan, yaitu "Horizons of Knowledge", masih memiliki banyak keterbatasan. Game ini tergolong sederhana dan belum sepenuhnya sempurna, sehingga penulis sangat membuka diri terhadap saran maupun kritik yang membangun demi pengembangan ke depannya.

Game edukasi dengan materi tata surya ini masih memerlukan pengembangan lebih lanjut. Untuk tahap berikutnya, penulis memberikan beberapa rekomendasi, antara lain:

1. Menambah cakupan materi tata surya, karena pada game ini baru membahas planet-planet utama dalam tata surya, sehingga ke depan dapat dilengkapi dengan materi tambahan seperti komet, asteroid, meteoroid, maupun fenomena lain di luar angkasa.
2. Memperbanyak variasi soal, sebab saat ini game hanya dapat menghasilkan sekitar 2-3 soal secara acak, sehingga memungkinkan soal yang sama muncul lebih dari sekali. Dengan variasi soal yang lebih banyak, pembelajaran akan terasa lebih kaya.
3. Saat ini game hanya tersedia untuk perangkat Windows dan Android. Ke depan, diharapkan game dapat dikembangkan agar juga mendukung sistem operasi iOS, sehingga jangkauan pengguna menjadi lebih luas.