

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, pengembangan, serta pengujian yang telah dilakukan pada game edukatif *Expedition Compass*, maka kesimpulan penelitian ini disusun berdasarkan penyelesaian rumusan masalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan rumusan masalah pertama, penelitian ini telah berhasil merancang dan mengembangkan game edukatif interaktif berbasis Roblox Studio sebagai media pembelajaran arah mata angin utama (Utara, Timur, Selatan, dan Barat) bagi siswa sekolah dasar. Game *Expedition Compass* dikembangkan dalam bentuk lingkungan tiga dimensi yang mendukung aktivitas eksplorasi dan navigasi, serta dilengkapi dengan sistem kompas virtual dan desain level bertahap yang membantu siswa memahami konsep arah mata angin secara visual dan kontekstual.
2. Berdasarkan rumusan masalah kedua, hasil pengujian fungsionalitas menunjukkan bahwa seluruh fitur dan mekanisme permainan pada game *Expedition Compass*, seperti pergerakan karakter, mekanisme lompatan, sistem lari dan stamina, sistem kompas, serta mekanisme perahu, dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan. Selain itu, hasil penilaian kelayakan oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 88% dengan kategori "Sangat Layak", yang didukung oleh hasil pengujian kenyamanan pengguna anak usia 8–12 tahun dengan respon positif pada aspek kemudahan bermain, kejelasan tampilan, dan kenyamanan penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa game *Expedition Compass* layak dan nyaman digunakan sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya dapat memperluas pengujian dengan melibatkan pengukuran efektivitas pembelajaran melalui metode *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi arah mata angin setelah menggunakan game sebagai media pembelajaran.
2. Pengembangan game dapat dilanjutkan dengan menambahkan materi lanjutan, seperti arah mata angin antara (timur laut, tenggara, barat daya, dan barat laut), serta penerapan konsep arah dalam konteks peta dan denah yang lebih kompleks. Selain itu, variasi level dan lingkungan permainan juga dapat ditingkatkan agar pengalaman bermain menjadi lebih menarik.

