

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Pada penelitian ini telah berhasil dibangun dan dihasilkan produk game edukasi yang digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi untuk menarik minat belajar peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Game edukasi mampu menampilkan materi, evaluasi dan video yang relevan pada *platform desktop* dengan sistem operasi *Windows*. Alat yang digunakan dalam pengembangan game adalah *RPG Maker MV*.
2. Kelayakan game edukasi sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:  
(a) kategori pada aspek *functional suitability* adalah sangat layak dengan persentase kelayakan 100% karena seluruh fungsi dapat berjalan; dan (b) kategori pada aspek *usability* adalah sangat layak dengan persentase 85,68% dengan jumlah responden sebanyak 31 orang, sehingga dapat dikatakan bahwa secara umum media pembelajaran game edukasi sangat layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi khususnya pada bab prinsip-prinsip dasar animasi.

#### **B. Keterbatasan Produk**

Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media yang digunakan hanya sebagai stimulus minat belajar peserta didik, sehingga konten materi yang ada di dalam game edukasi terbatas dan kurang mendalam. Selain konten materi,

*gameplay* yang dikembangkan pada *RPG Maker MV* memiliki keterbatasan pada *assets* seperti karakter.

### **C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Pengembangan media pembelajaran khususnya game edukasi selanjutnya dapat memperdalam konten materi pada media agar dapat digunakan untuk media pembelajaran selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, keseluruhan karakter yang ada di dalam game sebaiknya dibangun sendiri tanpa mengandalkan *assets* yang tersedia.

### **D. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan temuan dari pelaksanaan penelitian, saran untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Melengkapi dan memperdalam konten materi serta penyusunan kalimat yang digunakan pada evaluasi mengacu pada konsep *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).
2. Penambahan fitur pada game edukasi yang dapat menghubungkan antar pengguna, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi dan interaksi antar pengguna game.