

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan *game* edukasi Wadu yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil membuat *game* edukasi bernama Wadu yang digunakan sebagai media pembelajaran mengenai pengelolaan air bersih, manfaat air bersih, bahaya pencemaran air, dan upaya pelestarian air bersih. Media ini khususnya ditujukan untuk anak-anak dengan rentang usia 6-12 tahun sehingga diharapkan dapat membentuk karakter cinta lingkungan sedini mungkin. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), dimana terdapat 6 tahapan yakni konsep, perancangan produk, pengumpulan bahan pembuatan, pengujian, dan distribusi.

Pada tahap konsep, peneliti menentukan konsep dan rancangan yang hendak dibuat. Mulai dari menentukan target pengguna, konsep desain yang didalamnya terdapat pemilihan *font*, warna, logo aplikasi, materi, dan lain-lain agar sesuai dengan karakteristik pengguna aplikasi. Pada tahapan perancangan produk, peneliti akan membuat perancangan pada produk berupa *flowchart*, *wireframe*, dan *user interface*. Berikutnya tahapan pengumpulan bahan, dimana akan dilakukan pengumpulan bahan yang akan dimasukkan ke dalam media *game* yang dirancang. Bahan yang dikumpulkan berupa gambar, komponen *user interface*, musik, dan materi edukasi yang telah disusun rapih dan menarik. Tahap pembuatan yakni proses pembuatan *game* Wadu. Bahan yang telah didapat sebelumnya akan disusun sesuai dengan rancangan *wireframe*. Setelah itu semua konten, aset, dan materi akan disatukan menjadi sebuah *game* yang selanjutnya di *export* menjadi sebuah *game mobile*. Lalu tahap pengujian terdapat dua tahap pengujian yakni pengujian ahli media dan pengguna. Pengujian yang dilakukan oleh ahli media untuk melihat kelayakan dari media yang telah dibuat. Sedangkan pengujian pada pengguna, untuk melihat respon pengguna saat memainkan *game* ini. Terakhir yakni tahap distribusi, *Game* Wadu yang telah melewati proses pembuatan dan uji coba akan didistribusikan ke platform *website* Itch.io.

Game Wadu mendapat hasil rata-rata 98% pada tes kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media, sehingga *game* Wadu masuk dalam kategori “Sangat

Layak”. Hasil yang diperoleh dari pengujian kepada anak-anak usia 6-12 tahun mendapatkan hasil dengan rata-rata 76%, maka disimpulkan bahwa *game* ini “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran mengenai seputar air bersih.

5.2 Implikasi

Semakin meningkatnya krisis air bersih di dunia, membuat peneliti ingin membuat sebuah media yang dapat menjadi sarana sosialisasi bagi masyarakat umum khususnya untuk usia anak-anak dengan rentang usia 6-12 tahun. Peneliti akhirnya memutuskan untuk membuat *game* edukasi dengan judul *Wadu*. *Game Wadu* membahas mengenai pengelolaan air bersih, manfaat air bersih, bahaya pencemaran air, dan upaya pelestarian air bersih. *Game* ini ditujukan untuk menambahkan pengetahuan pengguna nya dan juga menumbuhkan rasa peduli lingkungan sedini mungkin dengan cara yang menyenangkan.

5.3 Rekomendasi

Terdapat beberapa rekomendasi yang ditujukan untuk pribadi peneliti maupun untuk penelitian selanjutnya yang selaras dengan penelitian ini. Rekomendasi tersebut adalah:

1. *Game* edukasi *Wadu* dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan tentang proses pengolahan air bersih dan pentingnya keberadaan air bersih bagi kehidupan khususnya pada anak-anak.
2. Materi yang disajikan hanya 4 topik saja. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat merancang media dengan materi yang lebih banyak dan bervariasi. Serta menambahkan fitur-fitur yang meningkatkan interaksi dengan pengguna agar media menjadi menarik.
3. Penelitian ini hanya dilakukan dalam lingkup penelitian yang terbatas. Diharapkan nantinya dapat melakukan penelitian dengan jangkauan yang lebih luas sehingga dapat memberikan manfaat lebih banyak.