

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Perancangan *Game* edukasi “Space Trace” sebagai media pembelajaran pada materi sistem tata surya IPA kelas VI Sekolah Dasar ini dilakukan melalui metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) yang melalui enam tahapan yakni inisiasi (*initiation*), pra produksi (*pre-production*), produksi (*production*), pengujian (*testing*), pengujian beta (*beta*), dan rilis (*release*). Tahap inisiasi merupakan langkah pertama dalam penelitian ini, dimana pada tahap ini konsep *game* akan dibuat mencakup konsep *game*, materi, media, *font*, dan audio. Pada tahap *pre-production* merupakan tahap pembuatan *game document design* dibuat yang memuat *world design*, *game overview*, *level design*, *content design*, *user interface design*, *game evaluation*, *system design*. Tahap selanjutnya yaitu tahap produksi, dimana tahap ini semua *asset* yang dibutuhkan dalam *game* dibuat untuk kemudian dilakukan pemrograman sehingga *game* Space Trace dapat dibuat. Pembuatan *asset game* menggunakan CorelDraw X7 dan pemrograman menggunakan Construct 2. Setelah *game* selesai dibangun, maka dilanjutkan ke tahap pengujian *alpha* oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan dari *game* yang telah dibuat, selanjutnya setelah melalui pengujian *alpha*, dilakukan pengujian *beta* oleh siswa kelas VI SDN 2 Karang Sari. Setelah pengujian selesai, tahap selanjutnya adalah rilis yaitu *game* yang sudah dinyatakan layak akan di *build* dan di distribusikan kepada pihak SDN 2 Karang Sari Garut. Produk akhir dari penelitian ini berupa aplikasi *game* edukasi Space Trace yang dijalankan pada perangkat desktop (.exe), *game* Space Trace ini sangat baik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran materi sistem tata surya di kelas VI.

5.2 Implikasi

Penelitian ini menghasilkan *game* edukasi “Space Trace” yang mendapatkan hasil pengujian dengan kategori “Sangat Baik” untuk digunakan. Dengan adanya *game* edukasi Space Trace ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran inovatif pada materi sistem tata surya yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu diharapkan *game* ini dapat menjadi referensi media alternatif belajar sistem tata surya untuk anak kelas VI Sekolah Dasar.

5.3 Rekomendasi

Disarankan untuk penelitian berikutnya agar *game* dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi *virtual reality*, sehingga pengalaman eksplorasi dunia luar angkasa akan menjadi lebih immersif dan mampu menciptakan kesan mendalam bagi siswa dalam memahami sistem tata surya.