

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Perancangan media pembelajaran berupa *game Kidsney* mengikuti tahapan *Game Development Life Cycle*, yang mencakup *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta*, dan *release*. Seluruh tahapan tersebut berhasil dilalui sehingga menghasilkan media yang dapat dijalankan pada perangkat *smartphone* android. Media ini telah melalui proses validasi oleh tiga ahli media dan tiga ahli materi, yang secara keseluruhan memberikan penilaian bahwa *game Kidsney* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain itu, uji kelayakan tahap beta dengan melibatkan siswa kelas VI SD Laboratorium UPI Cibiru menunjukkan respons sangat baik, baik dari aspek kelayakan maupun pemahaman siswa berdasarkan kuesioner skala Likert. Hasil ini menegaskan bahwa *game Kidsney* layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung mata pelajaran IPAS, serta dapat menambah pemahaman siswa tentang pencegahan gagal ginjal pada anak.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, *game Kidsney* dapat dimanfaatkan oleh SD Laboratorium UPI Cibiru sebagai media pembelajaran yang edukatif dalam mengenalkan pencegahan penyakit gagal ginjal pada anak-anak melalui pendekatan yang menarik dan interaktif. Diharapkan pula, para pemain menjadi lebih sadar terhadap berbagai penyebab penyakit gagal ginjal, sehingga mampu memahami dan mencegahnya.

5.3 Saran

Beberapa rekomendasi dan saran untuk penelitian selanjutnya maupun bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan studi sejenis adalah sebagai berikut.

1. Bagi Anak atau Siswa

Game edukasi *Kidsney* dapat menambah pengetahuan tentang pencegahan gagal ginjal. Anak disarankan untuk memainkan game, menyimak cutscene, dan menjawab kuis agar pemahaman bertambah. Diskusi dengan teman juga dapat dilakukan. Kebiasaan sehat, seperti cukup minum air, pola makan sehat, dan tidak menahan buang air kecil, diharapkan untuk diterapkan sehari-hari.

2. Bagi Tenaga Kesehatan dan Guru

Game edukasi *Kidsney* dapat menjadi media pembelajaran pencegahan gagal ginjal untuk anak. Guru atau tenaga kesehatan dapat membimbing anak untuk memainkan game, menyimak cutscene, dan mendiskusikannya. Kuis dapat dijadikan sarana evaluasi, kemudian anak dapat menceritakan isi game atau adakan sesi tanya jawab untuk membantu memperkuat pemahaman. Pastikan perangkat mendukung dan anak mendapat pendampingan saat bermain.

3. Bagi Masyarakat

Game edukasi *Kidsney* dapat menjadi sarana edukasi yang membantu menambah pengetahuan dan kesadaran tentang pencegahan gagal ginjal akut pada anak. Masyarakat, khususnya orang tua, disarankan untuk mendampingi anak saat bermain, membahas isi game, serta mendorong penerapan perilaku hidup sehat yang diajarkan melalui game edukasi *Kidsney*.

4. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan game edukasi serupa. Peneliti selanjutnya disarankan untuk merencanakan timeline secara lebih matang, menambah variasi fitur seperti peluru dengan efek khusus atau mini-ensiklopedia, serta mengembangkan materi ke topik penyakit ginjal lain atau organ tubuh lainnya. Perlu juga mempertimbangkan durasi cutscene yang lebih singkat, peningkatan interaktivitas gameplay, dan optimasi performa setelah prototipe selesai. Selain itu, jumlah sampel penelitian sebaiknya diperbanyak agar hasil yang diperoleh lebih akurat.