

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian ini, peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Perancangan *game* “Petualangan di Desa Damai” dilakukan dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). Proses perancangan melewati enam tahap yakni *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta*, dan *release*. Tahap *initiation* melibatkan studi literatur dan analisis kebutuhan. Tahap *pre-production* merupakan tahap dilakukannya pembuatan diagram alir alur *game*, *storyboard*, serta desain antarmuka *game*. Proses pengembangan *game* dilakukan pada tahap *production*, aset yang digunakan dalam *game* dibuat menggunakan Aseprite, sedangkan kode dibuat dengan bahasa C# menggunakan Unity. Tahap *testing* dilakukan untuk menguji fungsionalitas dengan metode *black box testing*. Setelah *game* lolos uji fungsionalitas dilakukan validasi ahli menggunakan instrumen LORI 1.5 yang menandakan perancangan telah masuk tahap *beta*. Pada tahap ini dilakukan untuk memastikan elemen *game* telah sesuai dengan karakteristik penyandang disabilitas intelektual. Tahap *release* sebagai tahap terakhir dilaksanakan dengan melakukan dua kali percobaan penelitian. Percobaan pertama dilakukan dengan dua metode yakni membandingkan *pre-test* dan *post-test* dan observasi, sedangkan percobaan kedua dilakukan hanya dengan metode observasi.
2. Desain mekanik dan antarmuka dari *Game* “Petualangan di Desa Damai” menerapkan desain yang ramah dan cocok untuk dimainkan oleh penyandang disabilitas intelektual. Dalam penerapannya *game* ini telah memiliki tampilan antarmuka yang sederhana, kontrol minimal, dan visual dengan kombinasi *tone* warna berbeda untuk memfasilitasi fokus dan motivasi pemain. Hal yang telah diterapkan

tersebut sesuai dengan analisis dari berbagai literatur serta masukan dari validator ahli media dan materi dalam penelitian ini.

5.2 Saran

Berikut merupakan saran dari penulis yang dapat dijadikan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

1. Mengikuti semua saran yang diberikan para ahli, untuk menguji apakah masih ada kekurangan dari desain yang sudah dikembangkan.
2. Menguji *game* kepada target yang lebih luas dan dilakukan secara berkala, untuk melihat efektivitas dari *game* sebagai media pembelajaran.
3. Menambah tingkat kesulitan pada kuis. Seperti menggunakan gambar sebagai pengganti simbol angka dan operator untuk tingkat kesulitan mudah, lalu untuk tingkat kesulitan sulit menaikkan penjumlahan dari hanya sepuluh menjadi lebih dari sepuluh.
4. Menguji indikator lain ketika melakukan tes terhadap murid, karena pada penelitian ini hanya melihat bisa atau tidaknya murid membereskan semua misi dalam *game* dan juga berapa poin nyawa yang tersisa ketika menyelesaikan *game*.
5. Melakukan penelitian tanpa mendampingi murid untuk mendapatkan hasil yang lebih murni tanpa bantuan.
6. Mengeksplorasi *genre* lain untuk dilakukan penelitian terkait di masa mendatang yang cocok untuk penyandang disabilitas intelektual.
7. Mengeksplorasi bidang lain untuk dibawa dalam bentuk *game*, sebagai sarana mencari talenta atau mengasah potensi yang ada pada anak-anak penyandang disabilitas intelektual.