

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1.Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penilaian permainan “Petualangan di Ivalice” untuk meningkatkan hasil belajar IPA di kelas VI sekolah dasar maka simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

5.1.1 Rancangan Permainan Petualangan di Ivalice

Rancangan dari permainan “Petualangan di Ivalice” ini terbagi menjadi beberapa komponen penting untuk menyusun permainan “Petualangan di Ivalice”. Komponen pertama yaitu, bahan ajar dengan pelajaran IPA sebagai fokus dari permainan, komponen kedua yaitu alur cerita untuk menyambungkan antara jalur cerita dan materi tata surya, komponen ketiga yaitu genre permainan yang dimana genre permainan “Petualangan di Ivalice” ini adalah visual novel, komponen keempat desain permainan untuk lebih menyetabilkan visual dari permainan, komponen kelima yaitu desain karakter yang diharuskan masuk kedalam katategori *family friendly* dan komponen keenam yaitu pemilihan efek suara dan pengiring musik untuk membuat permainan lebih hidup.

5.1.2 Pengembangan Rancangan Permainan Petualangan di Ivalice

Setelah rancangan sudah terkumpul, permainan “Petualangan di Ivalice” kemudian masuk kedalam fase pengembangan rancangan yang dimana keenam komponen utama disusun menggunakan aplikasi pembuat visual novel yaitu *Kocho*, setelah komponen tersusun dan membentuk permainan “Petualangan di Ivalice” kemudian masuk ke tahap *develovement* dan mempunyai ekstensi apk, sehingga permainan “Petualangan di Ivalice” bisa dimainkan di Android.

5.1.3 Buku Panduan Petualangan di Ivalice

Buku panduan dari permainan “Petualangan di Ivalice tersusun dari informasi yang ada didalam permainan. Mulai dari informasi KD, ucapan terimakasih developer, cara bermain, kisah Ivalice, dan beberapa informasi dari karakter yang ditampilkan dalam permainan “Petualangan di Ivalice” sehingga

buku panduan ini dapat memberi petunjuk bagi pemain untuk memainkan permainan “Petualangan di Ivalice”.

5.1.4 Hasil Uji Validitas dari Stakeholder

Setelah produksi permainan “Petualangan di Ivalice” ini selesai, peneliti kemudian memvalidasi kelayakan permainan ini kepada para *stakeholder* yang dimana terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli seni, dan praktisi atau pemain permainan “Petualangan di Ivalice” yang dimana juga terdiri dari 2 guru kelas VI sekolah dasar. Setelah melakukan uji validasi terhadap permainan “Petualangan di Ivalice” kepada *stakeholder*, selanjutnya dihitung rata-rata dan kesimpulan evaluasi. Dengan poin persentase kelayakan 88%, permainan “Petualangan di Ivalice” dikategorikan kedalam kategori sangat baik dengan jangkauan persentase (75%-100%). Berdasarkan hasil pertimbangan evaluasi dari permainan “Petualangan di Ivalice” ini memiliki beberapa sedikit perbaikan. Yang pertama adalah alur cerita yang mendominasi, dikarenakan genre dari permainan “Petualangan di Ivalice” ini adalah visual novel yang memberikan elemen teks dan membaca. Yang kedua adalah perbedaan font yang digunakan dalam membedakan alur cerita dan materi dari tata surya. Yang ketiga, lebih dimasukkannya panduan dan glosarium yang terdapat di permainan “Petualangan di Ivalice”. Setelah melalui uji validasi, permainan “Petualangan di Ivalice” sudah diperbaiki berdasarkan hasil dari perbaikan para *stakeholder*.

5.2.Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis kelayakan dari *stakeholder* terhadap permainan “Petualangan di Ivalice” untuk meningkatkan hasil belajar IPA untuk kelas VI sekolah dasar, peneliti bermaksud memberikan rekomendasi atas penelitian ini.

1.2.1 Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Pada tahap perencanaan, alur cerita yang digunakan harus lebih dinamis dalam segi cerita, dan memiliki cabang alur cerita yang banyak

- b. Pada tahap produksi, pemilihan aplikasi pembuatan permainan harus lebih memfasilitasi peneliti supaya lebih bisa menuangkan semua ide peneliti dengan baik.
- c. Pada tahap validasi, tidak harus memvalidasi kepada para *stakeholder* saja namun bisa diujikan kepada siswa sekolah dasar khususnya kelas VI untuk mendapatkan hasil dari sudut pandang siswa.

1.2.2 Bagi Guru

Permainan adalah sesuatu hal yang harus diadakan kepada siswa, supaya kegiatan pembelajaran terkesan menyenangkan, genre permainan sangatlah bervariasi, namun difokuskan oleh peneliti adalah genre visual novel yang dimana siswa diharuskan membaca untuk menuntaskan permainannya dengan baik, dimana hal ini juga bisa memicu anak untuk membaca karena membaca adalah hal yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Meskipun permainan ini tidak diujikan kepada siswa, namun permainan ini sudah diujikan kepada guru kelas VI dan hasil dari tanggapan guru terbilang baik.

1.2.3 Bagi Siswa

Dengan adanya permainan “Petualangan di Ivalice” ini diharapkan wawasan siswa terhadap permainan bisa lebih berkembang, karena genre dari permainan itu sangat banyak selain dari genre permainan yang populer dikalangan anak-anak yaitu *MOBA* dan *Batte Royale* terdapat juga genre permainan visual novel yang bisa lebih mengedukasi anak terhadap pandangan cerita dan makna yang diambil dari permainan visual novel. Dengan alur cerita yang seru ditambah wawasan materi dari Tata Surya, anak bisa mendapatkan keuntungan yang lebih dari memainkan permainan “Petualangan di Ivalice” ini.