

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan penelitian *game* edukasi “NOXIOUS”, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses rancang bangun *game* edukasi “NOXIOUS” dilakukan dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang dalam proses penelitiannya terdapat 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis berdasarkan data *Digital Civility Index* yang dikeluarkan oleh Microsoft pada tahun 2020 dan 2021, serta melakukan kajian pustaka mengenai pendidikan karakter khususnya pada generasi millennial, *game* edukasi dan *visual novel*. Lalu pada tahap *design*, peneliti melakukan perancangan *game* edukasi dengan membuat beberapa detail tentang *game* yang dikembangkan seperti *core loop, core direction, premise,* dan lainnya. Lalu setelah dibuat design dari *game* edukasi “NOXIOUS” masuklah ke tahap *development* dimana peneliti membuat asset *game*, animasi, dan *voice over*. Setelah seluruh *asset* terkumpul, masuk ke tahap pembuatan *game* dimana peneliti membuat animasi menggunakan Adobe After Effect, lalu membuat *game* edukasi “NOXIOUS” menggunakan Unity. Lalu setelah *game* edukasi “NOXIOUS” dibuat dilakukan tahap *implementation* yaitu evaluasi yang dilakukan kepada ahli media dan uji kelompok yang dilakukan kepada 60 orang remaja di Kabupaten Bandung sebagai responden, lalu pada tahap akhir yaitu *evaluation* peneliti mengumpulkan seluruh data hasil pengujian dan melakukan evaluasi berdasarkan hasil pengujian.
2. Hasil *field testing* atau uji kelompok kepada 60 orang siswa di Kabupaten Bandung sebagai responden yaitu 0.76 dan jika dibulatkan menjadi 1 yang dalam skala nilai *severity rating* dapat diartikan kedalam kategori *cosmetic problem*, sehingga permasalahan tidak perlu diperbaiki kecuali waktu pengerjaan proyek masih tersedia.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil rancang bangun *game* edukasi “NOXIOUS”, implikasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* edukasi “NOXIOUS” layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi Pendidikan karakter remaja.
2. Rancang Bangun *game* edukasi “NOXIOUS” perlu dianalisis kembali sehingga hasil *game* edukasi “NOXIOUS” mendapat respon dan penilaian yang lebih baik lagi agar tujuan dari *game* edukasi “NOXIOUS” akan lebih tepat sasaran.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil rancang bangun *game* edukasi “NOXIOUS” mendapat hasil yang baik, baik dari ahli media maupun dari 50 orang remaja di Kabupaten Bandung. Dengan demikian ada beberapa rekomendasi dalam penelitian *game* edukasi “NOXIOUS”

1. Navigasi *game* edukasi “NOXIOUS” hendaknya lebih diperjelas sehingga para pemain tidak mengalami kesulitan dalam mengetahui alur cerita dari *game* “NOXIOUS” ini.
2. Fitur dalam *game* “NOXIOUS” yaitu quest system hendaknya ditambahkan sehingga *game* “NOXIOUS” ini dapat memberikan pengalaman bermain yang lebih menarik kepada pemainnya.
3. Cerita yang disajikan di dalam *game* “NOXIOUS” ini hendaknya dibuat lebih informatif sehingga Pendidikan karakter tentang etika bersosial media dapat tersampaikan dengan lebih jelas kepada para pemainnya.