

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Kesimpulan

Game RPG “Into the Woods” yang dirancang sebagai media pembelajaran biologi pada materi *kingdom plantae* di SMA ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dengan lima tahapan. Tahapan yang ada pada metode D&D yaitu tahap mengidentifikasi masalah, tahap menentukan tujuan, tahap desain dan pengembangan produk, tahap pengujian dan evaluasi produk, serta tahap penyimpulan hasil penelitian. Tahapan yang dilakukan selama tahap desain dan pengembangan game ini yaitu tahap konsep dasar meliputi konsep cerita, konsep karakter dan konsep materi, tahap perumusan gameplay yang terdiri dari *core loop* dan *mechanic* yang meliputi *flowchart* dan *storyboard*, tahap pembuatan Aset dan *level design* yang terdiri dari sketsa, pewarnaan dasar dan pemberian detail, dan tahap *development* meliputi penggabungan aset dengan UI, animasi karakter dan *coding*. Pada tahap desain dan pengembangan game, peneliti menggunakan aplikasi Medibang Paint Pro untuk membuat ilustrasi 2D, Unity 2D versi 2018.3.3f1 untuk pengembangan game, dan Visual Studio Code untuk melakukan *coding* menggunakan bahasa pemrograman C#.

Tahap pengujian dan evaluasi produk dilakukan bersama ahli media dan ahli materi untuk menyatakan kelayakan dari media yang telah dirancang. Hasil dari validasi media menyatakan bahwa produk sangat layak untuk digunakan. Hasil penilaian dari validasi materi menyatakan bahwa produk sangat layak untuk digunakan. Pengujian kepada pengguna dilakukan kepada 28 siswa kelas X MIPA SMA Karya Pembangunan 2 Kota Bandung. Hasil dari uji coba kepada siswa mendapatkan nilai kelayakan pada kriteria layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil pengujian ahli media, ahli materi dan uji coba kepada siswa, maka dapat disimpulkan game RPG berjudul “Into the Woods” ini layak digunakan sebagai suplemen media pembelajaran biologi pada materi *kingdom plantae* untuk siswa SMA. Penelitian ini juga memberikan hasil yang menyatakan bahwa game “Into the Woods” dapat dijadikan sebagai suplemen pembelajaran yang menarik agar meningkatkan motivasi kepada siswa untuk memahami materi *kingdom plantae* yang dibuktikan dari respon siswa pada poin “Motivasi dalam memahami materi”.

## 5.2. Implikasi

Berdasarkan proses perancangan dan hasil kesimpulan menandakan adanya bentuk implikasi dari penelitian ini yaitu game RPG yang dapat diterapkan sebagai suplemen media pembelajaran mata pelajaran biologi pada materi *kingdom plantae* di jenjang SMA. Perancangan dari game RPG ini dapat dijadikan sebagai inovasi dan variasi media pembelajaran secara jarak jauh. Sehingga diharapkan game RPG ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam penyampaian materi secara jarak jauh maupun secara tatap muka di kelas yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

## 5.3. Rekomendasi

Produk yang dirancang pada penelitian ini adalah game RPG yang berjudul “Into the Woods” sebagai media pembelajaran biologi pada materi *kingdom plantae* untuk siswa SMA. Berdasarkan penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi yang ditujukan kepada pribadi peneliti maupun penelitian selanjutnya yang memiliki ketertarikan untuk merancang media yang sejalan dengan penelitian ini, diantaranya yaitu :

1. Diharapkan dalam penelitian selanjutnya dapat mencakup lebih luas terkait materi *kingdom plantae* untuk kelas X SMA. Materi dapat disesuaikan dengan perubahan kurikulum di Indonesia.
2. Tampilan yang disajikan dapat dibuat lebih menarik dan terasa lebih hidup dengan penambahan animasi karakter dan objek.
3. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan untuk dapat mengembangkan fitur dari game RPG, agar siswa mendapatkan pengalaman bermain dan belajar yang lebih luas.
4. Memperhatikan penggunaan bahasa agar dapat lebih mudah dipahami oleh siswa kelas X SMA. Diharapkan juga dapat memberikan opsi bahasa agar siswa dapat belajar lebih nyaman. Sehingga hasil dari manfaat yang diterima lebih besar dan memberikan hasil kesimpulan penelitian yang lebih kuat.