

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan tahapan perancangan dengan metode *Game Development Life Cycle*, proses validasi media dan implementasi dari *game* edukasi sebagai upaya membangun resistensi terhadap *cybercrime*, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada proses perancangan *game* edukasi dengan nama “Siberaya: Cegah Kejahatan Siber” yang bertujuan untuk membangun resistensi dari kejahatan siber pada remaja. *Game* ini dirancang dengan menggunakan metode pengembangan *Game Development Life Cycle* (GDLC). Terdapat 6 tahapan yaitu *initiation* untuk menghasilkan ide pembuatan *game* bertema *cybercrime*, *pre-production* untuk menentukan genre berupa *game* RPG, *gameplay*, dan alur utama *game* tentang *cybercrime* yang berisi pengenalan berbagai kejahatan siber terutama *phising* dan *malware* serta cara pencegahannya. Pada tahapan *production* menghasilkan banyak aset yang disatukan melalui *RPG Maker MV* untuk dijadikan sebuah *game* dan diekspor dengan ekstensi (*.apk). Setelah berhasil dibuat, selanjutnya *game* akan dites *blackbox* dan divalidasi pada tahapan *testing*, pada tahap ini *game* Siberaya berhasil lolos dan masuk ke tahapan *beta testing* pada siswa kelas X-10 SMA Negeri 3 Purwakarta. Tahapan terakhir adalah *release* untuk mendistribusikan *game* dan peneliti memilih *google drive* sebagai media distribusinya.
2. Pada tahapan implementasi pada siswa kelas X-10 di SMA Negeri 3 Purwakarta, *game* Siberaya: Cegah Kejahatan Siber berhasil mendapatkan kriteria “Tinggi” untuk pemahaman siswa setelah menjalankan *game* berdasarkan klasifikasi presentase hasil kuesioner dengan perolehan sebesar 80,6%. Dengan tingkat pemahaman yang tinggi ini berarti terbentuk pula resistensi terhadap kejahatan siber pada siswa.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah diungkapkan dapat diketahui bahwa rancangan *game* Siberaya: Cegah Kejahatan Siber mampu membangun resistensi terhadap kejahatan siber. Maka dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Perancangan *game* edukasi dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* dapat diterima dengan mudah oleh para siswa karena dibuat berdasarkan kebutuhan dan permasalahan siswa.
2. Perancangan *game* edukasi bergenre RPG dapat dijadikan bahan kajian peneliti selanjutnya untuk mengkaji cara membangun resistensi terhadap *cybercrime*.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka rekomendasi yang dapat diberikan adalah:

1. Lembaga Pendidikan dapat mengintegrasikan pembelajaran mengenai *cybersecurity* dalam kurikulum agar para siswa dapat belajar sejak dini, mengingat tingginya angka kejahatan siber di Indonesia.
2. Guru dapat menerapkan gamifikasi pada media pembelajaran yang dimiliki agar lebih variatif dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.
3. Penelitian ini terbatas pada jenis kejahatan *malware* dan *phising*, diharapkan pada penelitian berikutnya dapat menambahkan jenis kejahatan siber lain dalam pengembangan *game*.