

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan game "GAME STICKMAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK MEMBANGKITKAN MINAT TERHADAP SEJARAH MAJAPAHIT", beberapa kesimpulan dapat diambil:

1. Game ini berhasil dikembangkan melalui berbagai tahap dalam pengembangan game edukasi berbasis Unity dan layak digunakan sebagai media alternatif untuk memperkenalkan sejarah, khususnya sejarah Kerajaan Majapahit dan Perang Bubat tahun 1357, kepada anak-anak.
2. Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh 28 pemain, ditemukan bahwa game ini memiliki desain yang sangat baik dengan 94,29% respon positif, dan 98,57% responden menyatakan bahwa pesan edukatif yang disampaikan jelas dan mudah dipahami. Tingkat kesulitan game dinilai cukup sesuai dengan 72,86% responden merasa tingkat kesulitan yang dihadirkan cukup menantang namun tetap layak dimainkan.
3. Dengan hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa mayoritas responden memahami dan menyukai elemen-elemen utama dalam game ini, dapat disimpulkan bahwa game ini efektif sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat anak-anak dalam mengenal sejarah Majapahit dan peristiwa Perang Bubat.
4. Game ini juga diharapkan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, serta sebagai alternatif untuk menghilangkan kejenuhan dalam belajar sejarah.

5.2 Saran

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis menyarankan beberapa perbaikan untuk pengembangan game ke depannya, antara lain:

1. Penambahan soal dalam game untuk memperkaya pengetahuan pengguna.
2. Penambahan kekuatan untuk menghadapi musuh dalam game.
3. Variasi musuh dalam game side scrolling agar tidak hanya satu jenis musuh yang muncul.