

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Prototipe *game side scrolling 2D* bergaya *Pixel Art* ber-genre *Gun and Run* tentang pertempuran 10 November 1945 di Surabaya telah selesai dibangun dan berfungsi dengan optimal, terbukti dengan hasil pengujian blackbox testing dengan tingkat keberhasilan 100%.
2. Meningkatkan minat siswa terhadap sejarah melalui penerapan pendekatan *Game Based Learning* yang mengintegrasikan materi sejarah ke dalam mekanika permainan berbasis tugas (*task-based mechanics*), *storytelling* interaktif dalam game.
3. Berdasarkan hasil usability testing, game yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,53% dengan kategori "Sangat Baik". Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa *game* ini mudah digunakan, tampilannya menarik, tingkat kesulitannya sudah cukup sesuai, serta pesan sejarah yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan baik. Meskipun begitu, masih ada beberapa masukan, terutama pada bagian kontrol dan tujuan misi, yang dapat diperbaiki agar pengalaman bermain menjadi lebih nyaman dan menarik.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Menambahkan lebih banyak stage dan alur cerita sehingga materi sejarah yang disampaikan menjadi lebih lengkap dan mendalam.
2. Mengembangkan variasi musuh, senjata, animasi, efek suara, serta kecerdasan buatan (AI) musuh agar pengalaman bermain menjadi lebih menarik.

3. Melakukan optimalisasi performa game agar dapat berjalan dengan lebih lancar pada berbagai perangkat Android yang memiliki spesifikasi rendah maupun tinggi.