

BAB V

PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian yang berisi kesimpulan dari hasil analisis dan implementasi yang telah dilakukan. Selain itu, disampaikan pula saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan sistem di masa mendatang.

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan *branching narrative* dengan alur sejarah alternatif dalam *game* edukasi “Perebutan Gudang Senjata Don Bosco” terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman sejarah. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor *pre-test* ke *post-test* sebesar 32,4 poin, yang signifikan secara statistik ($p < 0,001$). Selain itu, fitur ini dinilai cukup berhasil dalam menyampaikan materi secara interaktif, dengan skor rata-rata sebesar 3,85, yang menunjukkan bahwa pemain merasa pilihan mereka berdampak pada pemahaman, meskipun motivasi untuk mengulang permainan masih dapat ditingkatkan.
2. Fitur dan mekanisme permainan dalam *game* ini dinilai mampu mendukung interaktivitas dan daya tarik pembelajaran sejarah digital. Evaluasi menggunakan GUESS-18 menghasilkan skor 3,96, dengan dimensi Edukasi dan *Visual Aesthetics* tertinggi. Hal ini menunjukkan keberhasilan dalam penyampaian konten dan tampilan visual. Meski begitu, aspek *Playability* dan *Narrative* masih dapat ditingkatkan.
3. Penambahan *side quest* yang relevan dengan sejarah juga terbukti memperkaya pengalaman belajar pemain. Sebanyak 53% responden memilih untuk memainkan satu atau kedua *side quest* yang tersedia. Nilai rata-rata respon terhadap dua pernyataan evaluatif adalah 3,81 dan 3,88. Hasil ini menunjukkan bahwa fitur *side quest* berkontribusi positif terhadap keterlibatan dan pemahaman sejarah secara lebih mendalam.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan dalam penelitian ini, penulis menyarankan beberapa hal berikut yang dapat menjadi pertimbangan dalam pengembangan selanjutnya.

8. Eksplorasi konsekuensi pilihan yang lebih berdampak nyata dalam *branching narrative* perlu dikembangkan agar pemain terdorong untuk mencoba jalur cerita yang berbeda. Hal ini akan meningkatkan nilai *replayability* dan keterlibatan (*engagement*) selama bermain.
9. Optimalisasi kontrol permainan disarankan agar lebih intuitif dan sesuai dengan karakteristik target audiens. Meskipun telah tersedia tutorial interaktif, kemudahan dalam memahami dan menggunakan kontrol permainan tetap perlu ditingkatkan agar tidak menjadi hambatan dalam menikmati dan memahami konten edukatif. Penyederhanaan navigasi dan konsistensi antarmuka dapat membantu memperkuat aspek *playability* secara menyeluruh.
10. Integrasi dengan kurikulum atau materi pembelajaran formal dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut. Berdasarkan pengujian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan (selisih 32,4 dengan *effect size* Cohen's $d = 1,328$, termasuk dalam kategori besar), *game* ini memiliki potensi untuk diadaptasi sebagai media pembelajaran interaktif yang relevan dan selaras dengan kurikulum nasional, khususnya dalam pembelajaran sejarah di sekolah.