

BAB V

KESIMPULAN

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. Gim edukasi “Pertempuran Medan Area” berhasil dirancang dan dikembangkan menggunakan *game engine Unity* dengan penerapan *branching narrative* dan minigame *turn based tactical combat*. Pendekatan ini memungkinkan pemain mengambil keputusan yang memengaruhi alur cerita serta berinteraksi dengan konten sejarah secara aktif. Hasil implementasi desain narasi, karakter, lokasi, dan fitur menunjukkan bahwa gim ini mampu menyajikan pembelajaran sejarah dalam bentuk interaktif, menarik, dan sesuai tujuan edukasi.
2. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 60,80 menjadi 85,60. Uji *Wilcoxon Signed Rank* menunjukkan nilai *Sig* 0,001 yang menandakan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan gim. Hal ini membuktikan bahwa gim edukasi ini efektif sebagai media pembelajaran sejarah, khususnya dalam membantu siswa memahami konteks perjuangan rakyat Medan secara lebih mendalam dan interaktif.
3. Hasil evaluasi menggunakan instrumen *GUESS-18* memperoleh nilai rata-rata 4,15 sebagai kategori sangat baik, dengan nilai tertinggi pada aspek *Education* yaitu 4,30 dan *Turn Based Tactical Combat* yaitu 4,27. Artinya, siswa merespons positif terhadap pengalaman bermain gim ini, terutama karena narasi bercabang dan mekanik taktis yang menambah rasa keterlibatan, kesenangan, serta pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah.

5.2. Saran

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

1. Materi sejarah dalam gim dapat diperluas hingga mencakup peristiwa lanjutan seperti Agresi Militer Belanda I dan II atau pertempuran lain di daerah Sumatra untuk memberikan konteks pembelajaran yang lebih luas.
2. Pengujian selanjutnya sebaiknya melibatkan jumlah responden yang lebih besar dari berbagai sekolah untuk memperoleh hasil yang lebih representatif serta memungkinkan analisis komparatif antar kelompok.
3. Fitur permainan dapat dikembangkan dengan sistem side quest untuk menambah kedalaman narasi dan meningkatkan konten edukasi dan *gameplay* dalam gim.