

## **BAB V**

### **SARAN DAN KESIMPULAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil perancangan dan pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode desain *UML De Lope dkk* berbasis branching storyline terbukti efektif dalam pengembangan game ini. Efektivitas tersebut ditunjukkan melalui hasil uji GUESS-18 dengan skor 79,1% (kategori Baik), yang menandakan bahwa penggunaan use case, class, dan sequence diagram mampu membantu merancang alur cerita dan mekanika permainan secara terstruktur.
2. Penerapan narasi bercabang mampu meningkatkan pemahaman pemain terhadap nilai dakwah Sunan Kalijaga. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan sebesar 15% (kategori Baik), menunjukkan bahwa alur cerita yang berubah sesuai pilihan pemain berhasil memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

#### **5.2. Saran**

Adapun saran yang dapat diberikan terhadap pengembangan game edukasi ini maupun untuk penelitian sejenis di masa mendatang, antara lain:

1. Uji coba disarankan dilakukan pada kelompok pengguna yang lebih luas, terutama siswa SMP, agar masukan yang diperoleh dapat digunakan untuk menyempurnakan fitur, visual, antarmuka, dan alur cerita game.
2. Game ini berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran sejarah dan nilai keislaman. Kerja sama dengan sekolah serta penyediaan panduan bagi guru perlu dipertimbangkan agar pemanfaatan game lebih optimal dalam kegiatan belajar.