

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan pendekatan Branching Narrative pada Unity Engine, penelitian ini menghasilkan gim edukasi sejarah yang disebut "Pertempuran Tiga Hari di Surabaya". Dengan menggunakan alur bercabang, pemain dapat mengalami cerita dari berbagai sudut pandang sekaligus memiliki kebebasan untuk membuat keputusan yang berdampak pada jalan cerita.
2. Gim yang dikembangkan telah memenuhi unsur edukatif dan interaktif . Dengan mengadaptasi elemen sejarah ke dalam mekanika permainan seperti eksplorasi, dialog bercabang, dan mini-game pertempuran dan melempar granat, gim ini memenuhi unsur edukatif dan interaktif. Ini membantu pemain memahami konteks sejarah secara lebih mendalam.
3. Tingkat kepuasan pengguna rata-rata berada pada kategori "Puas", menurut hasil pengujian Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS-18). Ini menunjukkan bahwa pengguna merasa gim itu menarik, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
4. Dengan peningkatan rata-rata 89,77% dan nilai N-Gain 0,434, perhitungan pre-test dan post-test menunjukkan bahwa gim pembelajaran berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang materi sejarah. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan pendekatan Branching Narrative dalam gim pendidikan memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sejarah dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

5.2. Saran Pengembangan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pengembangan selanjutnya dapat menambahkan level baru atau alur cerita tambahan yang lebih panjang mencakup peristiwa sejarah lain, agar cakupan pembelajaran semakin luas.
2. Gim dapat dikembangkan untuk platform lain, seperti Android atau Web, agar lebih mudah diakses oleh siswa dan guru.
3. Aspek visual dan audio dapat disempurnakan menggunakan aset 3D atau voice-over narasi agar meningkatkan kesan imersif pada pemain.