

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan terhadap pengembangan gim edukasi Pertempuran Ambarawa, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Gim ini berhasil dikembangkan menggunakan Unity Engine dengan mekanik *2D action RPG* dan *minigame stealth & strategy* yang menyajikan pembelajaran sejarah secara interaktif dan menarik bagi siswa SMP.
2. Penerapan struktur *branch and bottleneck* memungkinkan pemain membuat keputusan yang memengaruhi jalannya cerita. Hasil uji menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 59,2 menjadi 79,2, dengan $p = 0,00077$ ($p < 0,05$), menandakan adanya peningkatan pemahaman dan *critical thinking* siswa.
3. Hasil pengukuran menggunakan instrumen GUESS-18 menunjukkan skor rata-rata keseluruhan berada pada kategori “Sangat Baik” ($\geq 4,00$). Aspek dengan skor tertinggi adalah Edukasi (4,56), diikuti Narratives (4,50) dan Creative Freedom (4,36). Hal ini membuktikan bahwa gim berhasil menyampaikan nilai edukatif dan meningkatkan kognitif pemain.

5.2. Saran

1. Materi sejarah dalam gim dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mencakup peristiwa lain seperti Pertempuran Surabaya, Bandung Lautan Api, dan Medan Area agar membentuk seri gim edukasi sejarah Indonesia yang saling terhubung dalam satu semesta naratif.
2. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih banyak dari berbagai sekolah dan jenjang pendidikan guna memperoleh hasil yang lebih representatif dan memungkinkan analisis perbandingan antarkelompok.
3. Gim disarankan dikembangkan ke platform lain seperti Android atau WebGL agar dapat digunakan secara lebih luas di lingkungan sekolah.