

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Melalui penelitian yang telah dilakukan, yaitu dalam konteks pengembangan *game* edukasi bahasa Inggris menggunakan pendekatan *GDLC* (*Game Development Life Cycle*) dengan fokus pada pengenalan kata benda, kerja, dan sifat, didapatkan hasil berupa menghindari struktur kata dan kalimat yang dapat terdeteksi sebagai plagiat.

- a. Penelitian mengenai pengembangan *game* edukasi bahasa Inggris dengan menerapkan metode *GDLC* (*Game Development Life Cycle*) mencapai kesuksesan yang dapat diamati melalui implementasi konsep tersebut pada perancangan *game* yang diberi judul "*Can I? – The Lost Ring.*"
- b. Dalam perancangan *game* ini, *engine RPG Maker MV* digunakan sebagai platform utama. Penelitian dilakukan melalui penerapan metode *GDLC* (*Game Development Life Cycle*) yang mencakup lima tahap, yaitu *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta*, dan *release*. Pendekatan ini memberikan kerangka kerja yang terstruktur untuk memandu proses pengembangan *game* secara menyeluruh.
- c. Pengujian *game* dengan metode *blackbox* memberikan hasil yang positif, menunjukkan bahwa *game* beroperasi tanpa mengalami kendala dan sesuai dengan ekspektasi yang telah ditetapkan. Hasil ini mengindikasikan bahwa

proses pengembangan dan fungsionalitas *game* telah berjalan secara memuaskan, memastikan kualitas dan kelancaran permainan sesuai dengan harapan. Perancangan pada *game* menggunakan algoritma *rule based* dan telah berhasil diterapkan pada level juga pertanyaan-pertanyaan didalam permainan.

- d. Dari wawancara dan pengujian yang telah dilakukan telah meningkatkan minat dan juga motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.
- e. Melalui proses wawancara dan pengujian yang telah dilakukan, hasil menunjukkan bahwa siswa mampu dengan mudah memahami materi yang disajikan dalam *game*. Respons positif dari siswa menandakan efektivitas *game* edukasi dalam menyampaikan informasi, memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam, dan merangsang pemahaman konsep secara efisien.
- f. Hasil wawancara dan pengujian menegaskan bahwa siswa dapat dengan mudah menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan dalam bahasa Inggris yang disajikan dalam *game*. Observasi tersebut mengindikasikan bahwa *game* edukasi ini efektif dalam membantu siswa memahami dan menjawab pertanyaan dengan lancar, menyediakan platform pembelajaran yang interaktif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Inggris.
- g. Hasil wawancara dan pengujian yang telah dilakukan menyoroti bahwa pemanfaatan media *game* dalam pembelajaran dapat efektif melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Observasi ini menunjukkan bahwa pendekatan menggunakan *game* mampu memberikan

pengalaman pembelajaran yang merangsang imajinasi dan inovasi, membuka ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai ide dan solusi secara kreatif.

- h. Hasil dari wawancara dan pengujian menunjukkan bahwa *game* ini memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat siswa, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan dapat menciptakan daya tarik khusus yang merangsang partisipasi dan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar mereka dan mendorong minat yang lebih besar dalam pembelajaran bahasa Inggris.
- i. Wawancara dan pengujian yang dilakukan dengan guru bahasa Inggris menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam *game* telah dinilai sesuai dengan kebutuhan siswa. Penilaian ini mencerminkan keselarasan antara konten yang disusun dalam *game* edukasi dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, memastikan bahwa materi yang disajikan dapat mendukung pengembangan keterampilan bahasa Inggris siswa secara efektif sesuai dengan standar kurikulum.
- j. Dari wawancara dan pengujian yang telah dilakukan dengan guru bahasa Inggris, menunjukkan bahwa tampilan atau grafik yang ada didalam *game* telah sesuai untuk kebutuhan siswa.
- k. Dari wawancara dan pengujian yang telah dilakukan dengan guru bahasa Inggris, menunjukkan bahwa tingkat kesulitan pada *game* sudah sesuai dengan kemampuan siswa.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini, sejumlah kekurangan telah diidentifikasi dalam perancangannya. Untuk peningkatan kedepannya, penelitian ini memerlukan perbaikan dan peningkatan yang lebih lanjut. Berdasarkan saran yang diperoleh, beberapa rekomendasi telah diajukan sebagai langkah-langkah perbaikan yang dapat diimplementasikan, termasuk, saran-saran spesifik yang diinginkan untuk mencapai peningkatan dalam penelitian ini. Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan penelitian ini dapat mencapai tingkat kualitas yang lebih baik dan memberikan kontribusi yang lebih positif pada bidang yang bersangkutan.

- a. Penggunaan kontrol yang melibatkan 8 arah diharapkan dapat memberikan keleluasaan yang lebih besar dalam menggerakkan karakter dalam permainan. Dengan adanya opsi gerakan pada delapan arah, pemain dapat lebih fleksibel dan responsif dalam menavigasi karakter sesuai dengan kebutuhan dalam lingkungan permainan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman bermain dan memberikan kontrol yang lebih intuitif bagi pemain, memperkaya aspek interaktif dalam dinamika permainan.
- b. Peningkatan resolusi *game* dianggap sebagai langkah yang perlu dilakukan untuk mengatasi masalah batas yang terlihat di sisi kiri dan kanan permainan. Dengan meningkatkan resolusi, diharapkan bahwa batasan tersebut dapat dihilangkan, menciptakan tampilan permainan yang lebih luas dan tanpa batas. Peningkatan resolusi ini bertujuan untuk

memberikan pengalaman visual yang lebih menyeluruh dan menarik bagi pemain, menciptakan estetika yang lebih baik dalam presentasi *game*.

- c. Meningkatkan alur cerita yang ada seperti *plot twist* yang menarik.
- d. Menambahkan mode *multiplayer* supaya pemain tidak hanya dapat bermain sendiri, tetapi dapat bermain dengan pemain lainnya.
- e. Permainan yang telah dikembangkan diharapkan tidak hanya fokus terhadap minat siswa tetapi memerhatikan dampak dari psikologi anak setelah bermain *game* tersebut.