

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dalam tugas akhir ini, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Game edukasi ADVANCED berhasil dirancang dan dikembangkan menggunakan RPG Maker MV sebagai media pembelajaran interaktif yang mengangkat materi dasar-dasar Internet of Things (IoT).
2. Game ini mengintegrasikan pembelajaran IoT dalam bentuk narasi, interaksi dengan karakter (NPC), penyelesaian misi, dan kuis yang menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan mudah dipahami.
3. Berdasarkan hasil pengujian pre-test dan post-test, terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman pengguna terhadap konsep dasar IoT setelah bermain game.
4. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa pengguna merasa tertarik, terbantu dalam memahami materi, dan puas terhadap tampilan serta fitur dalam game.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game edukasi berbasis RPG ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran

yang efektif dan interaktif, khususnya dalam memperkenalkan teknologi IoT kepada pelajar dan mahasiswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengalaman selama proses pengembangan, penulis memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Penambahan tantangan dan level baru agar permainan lebih variatif dan tidak monoton, sehingga meningkatkan daya tarik pengguna untuk terus bermain dan belajar.
2. Peningkatan kualitas grafis dan animasi untuk memberikan pengalaman visual yang lebih menarik dan profesional.
3. Integrasi simulasi perangkat IoT secara virtual, misalnya simulasi pengaktifan sensor atau koneksi antar perangkat, agar pemahaman konsep menjadi lebih aplikatif.
4. Penyempurnaan sistem kuis dengan memberikan feedback langsung setelah menjawab dan menjelaskan jawaban yang benar secara interaktif.
5. Distribusi game sebaiknya diperluas melalui platform digital (seperti website, atau store aplikasi) agar dapat diakses oleh lebih banyak pengguna.