

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan sebuah game edukasi sejarah bertema Perang Ganter menggunakan *engine Construct 3* yang dirancang khusus untuk *platform mobile Android*. Game ini mengusung genre *platformer* dan menerapkan metode *rule-based system* untuk mengatur logika interaksi antar elemen dalam permainan. Melalui sistem aturan yang disusun, elemen seperti musuh, gerbang, dan sistem poin dapat berfungsi sesuai logika yang dirancang, sehingga menciptakan pengalaman bermain yang terstruktur dan relevan dengan konteks sejarah.

Proses pengembangan game melibatkan tahapan sistematis, yaitu perencanaan konsep, perancangan alur cerita dan antarmuka, implementasi *rule-based system*, serta pengujian dengan menggunakan *Black Box Testing*. Hasil dari uji coba menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama di dalam *game*, seperti fungsi tombol pada Menu Utama, kontrol karakter, sistem serangan, transisi level, serta sistem poin dan logika musuh berjalan sesuai dengan skenario yang telah ditentukan.

Engine Construct 3 dipilih karena kemampuannya dalam memfasilitasi pengembangan *game* 2D berbasis *event system*, yang mendukung perancangan interaksi *game* tanpa membutuhkan program yang kompleks. Penggunaan *rule-based system* memungkinkan penerapan logika keputusan yang fleksibel dan mudah dipelihara, serta efektif dalam merepresentasikan strategi ke dalam elemen permainan.

Dengan demikian, pengembangan *game* edukasi sejarah berbasis *Construct 3* ini membuktikan bahwa pendekatan *platformer* dengan *rule-based system* dapat digunakan secara optimal untuk membangun *game* edukatif yang sesuai dengan skenario sejarah dan dapat diimplementasikan secara teknis dengan baik.

5.2 Saran

Berdasarkan proses pengembangan sistem yang telah dilakukan, penulis menyampaikan beberapa saran seperti berikut:

a. Pengembangan Konten Tambahan

Rekomendasikan bahwa game ini diperkaya dengan menambahkan level atau episode sejarah lain di luar Perang Gantar sehingga cakupan edukatifnya lebih luas lagi dan bisa meliputi sejarah nasional atau lokal lainnya.

b. Optimasi Performa Game

Uji coba pada beberapa perangkat melakukan indikasi bahwa game masih memiliki potensi untuk dioptimalkan, khususnya dari aspek performa sehingga bisa berjalan lebih ringan dan lancar di perangkat ber-spek rendah.

c. Penambahan Fitur Edukatif

Untuk ditingkatkan nilainya dari aspek edukatif, game dapat dilengkapi dengan fitur kuis, istilah sejarah, atau model pembelajaran non-interaktif yang bisa membuat pengguna membaca informasi sejarah lebih dalam lagi.

d. Uji Coba yang Lebih Luas

Uji coba game lebih baik dilakukan pada lebih banyak pengguna dari rentang tingkatan usia dan latar belakang pendidikan untuk mendapatkan umpan balik yang lebih komprehensif terhadap pengalaman bermain dan efektivitas materi edukatif yang disampaikan.

e. Kolaborasi dengan Pendidik Sejarah

Untuk memastikan akurasi dan relevansi konten sejarah, rekomendasikan agar pengembangan selanjutnya dilakukan dengan menghadirkan sejarawan atau guru sejarah sebagai partner dalam perancangan narasi dan materi permainan.