

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Permasalahan yang dijadikan sebagai topik perancangan ini adalah masalah mengenai sebagian besar pelajar SMU di sekolah tidak berminat untuk mempelajari pelajaran sejarah, walaupun pelajaran sejarah mengajarkan banyak nilai moral dan pelajaran lainnya, karena metode yang digunakan untuk mengajarkan sejarah dianggap membosankan dan membuat para pelajar tidak berminat mempelajarinya. Sebagai mahasiswa DKV, perancang ingin merancang sebuah solusi untuk masalah tersebut melalui media interaktif yang berupa melalui sistem DGBL (*Digital Game Based Learning*), yaitu menggunakan game sebagai media belajar alternatif yang dapat meningkatkan minat mereka untuk belajar sejarah kerajaan Indonesia. *Game* digunakan sebagai media utama karena pelajar bersifat generasi Z dan akrab dengan media elektronik dan dunia maya, serta berkeinginan untuk mempelajari hal baru, tidak terpaku dengan pembelajaran kaku, dan berpikir kritis mengenai detail tertentu.

Berdasarkan hasil lapangan, ditemukan bahwa metode yang digunakan untuk mengajarkan sejarah pada umumnya menggunakan buku, ceramah, dan cerita, dan dianggap membosankan karena hanya sekedar mendengar dan mencatat. Pada kesempatan tertentu para murid disediakan sebuah tayangan atau presentasi yang menjelaskan mengenai sejarah Indonesia, tetapi masih dianggap kurang oleh para

pelajar. Karena metode tersebut, pelajar tidak dapat menggali moral dan pelajaran lainnya dari sejarah.

Oleh karena itu perancang merancang karya dengan *big idea* yaitu “cara belajar sejarah alternatif”. Karya tersebut berupa game 2D dan bersifat *adventure*, dimana pemain dapat bereksplorasi dan mempelajari hal baru, *engaging*, dimana pemain dapat imersi ke dalam dunia permainan tersebut dan merasa seakan berada di dunia tersebut, serta *lively*, dimana *game* tersebut menggunakan visual cerah dan ceria, dan memiliki banyak tokoh berbeda sehingga pemain dapat berinteraksi dengan tokoh-tokoh berbeda.

Berdasarkan hasil *user test beta* yang telah dilakukan setelah sidang kelayakan, ditemukan bahwa visual perancangan yang cerah seperti kuning dan jingga, *art style hand-drawn*, dan *gameplay* yang mengajak pemain untuk bereksplorasi dan imersi ke dalam dunia game dapat membuat para pemain lebih aktif dalam mempelajari sejarah kerajaan Indonesia dan tidak lagi merasa bosan belajar sejarah, walaupun terdapat masukan mengenai penambahan konten, perbaikan teknis, serta menguatkan *storytelling* lebih lanjut.

5.2. Saran

Dalam perancangan ini, terdapat perbaikan dan penambahan yang dapat dilakukan selanjutnya, yaitu dalam fase *gold*, dimana perancang melakukan sebuah pemeriksaan terakhir dalam perancangan yang telah dibuat melalui sebuah *quality control* untuk memperbaiki *bug* yang tersisa berdasarkan hasil *beta test* yang telah dilakukan. Langkah selanjutnya adalah menambahkan konten lebih lanjut mengenai sejarah ketiga kerajaan tersebut dan menambahkan sejarah kerajaan

Hindu-Budha lainnya untuk memperkuat *storytelling* dan materi pembelajaran melalui fase *post-production*, serta memperbaiki visual karakter dan *environment* yang masih belum terlihat baik.

Dalam pembelajaran sejarah maupun pelajar ataupun guru dapat menggunakan berbagai media berbeda, dari buku sampai internet untuk mencari informasi yang dapat membantu mereka. Perancangan yang penulis buat, yaitu *game*, adalah salah satu dari sekian banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu pelajar belajar materi sejarah. Media *game* dipilih karena dapat mengaplikasikan metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) dan meningkatkan minat belajar pelajar dalam mempelajari sejarah. Ada baiknya mahasiswa/mahasiswi yang ingin menemukan cara membantu pelajar dalam belajar sejarah di sekolah mengeksplorasi media lainnya yang dapat digunakan dan efektif, serta penggunaan DGBL sebagai media pembelajaran topik lainnya.