

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perancangan *mobile game* ini dilaksanakan dengan menciptakan sebuah permainan *simulation* dengan tema periode kerajaan hindu/budha. Awal proses dimulai dengan pengumpulan data mengenai masalah yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah untuk pelajar dalam tingkat menengah atas. Setelah mengumpulkan data umum mengenai permasalahan, proses dilanjutkan dengan pengumpulan data melalui kuesioner terhadap murid-murid SMA, wawancara dengan ahli dalam bidang pembelajaran murid SMA dan ahli Sejarah. Data yang dikumpulkan oleh penulis menunjukkan materi sejarah yang susah untuk dipelajari murid-murid SMA, mengapa pembelajaran sejarah untuk murid SMA kurang efektif, dan kepentingan pembelajaran sejarah untuk murid SMA.

Media *mobile game* digunakan sebagai sebuah media interaktif edukatif yang mengajarkan mengenai sejarah kerajaan Majapahit. Informasi mengenai sejarah kerajaan majapahit diperlihatkan melalui *storytelling* permainan, yang menceritakan kejadian-kejadian yang menjadi bagian dari sejarah kerajaan majapahit. Konsep permainan yang digunakan untuk tujuan mengajarkan sejarah melalui *mobile game* adalah *simulation*, sebab simulasi memberikan pemain pandangan kepada sejarah yang dimana jenis-jenis permainan lain tidak dapat.

Hasil dari *testing* beta telah menunjukkan bahwa menggunakan media *mobile game* simulasi untuk mengajarkan konten sejarah kepada murid-murid

tingkat menengah atas merupakan sebuah metode yang efektif, tetapi bukan sebuah alternatif yang baik untuk menjadi media pembelajaran sejarah untuk murid tingkat menengah atas, sebab mereka tidak melihat bahwa sebuah permainan jenis simulasi dengan tema sejarah nyaman untuk dimainkan di sekolah mereka dan lebih baik dinikmati di rumah mereka. Melainkan itu hasil dari *alpha test* dan *beta test* telah menunjukkan bahwa *mobile game* yang telah dirancang telah memberikan gambaran yang bersifat kerajaan Majapahit atau hindu/budha.

Rumusan masalah yang pertama dipertanyakan adalah “Bagaimanakah cara merancang sebuah Media Interaktif Edukatif yang dapat membantu mengajar mengenai Sejarah Majapahit lebih efektif untuk murid-murid dalam tingkat pendidikan Menengah Atas?”, dan setelah perancangan ini telah melalui tahap percobaan kepada target *user*, jawaban yang dapat diberikan kepada rumusan masalah awal adalah; melalui sebuah permainan dengan konsep simulatif yang memberikan pemainnya pengalaman dimana mereka terlibat langsung dalam peristiwa sejarah. Jawaban ini diambil berdasarkan hasil dari *beta testing* yang telah dilaksanakan terhadap murid-murid tingkat menengah atas yang telah memainkan *mobile game* perancangan. Tetapi jikalau penulis mau menambahkan sesuatu, yaitu bahwa karya yang telah dirancang hanya efektif dapat membantu proses pembelajaran mengenai sejarah, tetapi tidak dapat menggantikan metode pembelajaran yang sudah digunakan oleh sekolah.

5.2. Saran

Penulis berharap bahwa laporan tugas akhir ini akan dapat bermanfaat untuk siapapun yang berniat untuk merancang sebuah media interaktif mengenai sejarah. Dengan itu penulis ingin memberikan saran-saran kepada mereka yang ingin merancang sebuah karya yang serupa dengan yang telah dirancang di tugas akhir ini.

1. Diperlukan *testing* yang lebih ekstensif terhadap target *user*, hasil yang didapatkan dalam perancangan ini berdasarkan *testing* yang memiliki banyak batasan dan tidak bisa mendapatkan hasil maksimal.
2. *Mobile Game* merupakan media yang efektif hanya untuk lokasi dengan tingkat ekonomi menengah-atas
3. Konsep permainan lain selain simulasi dapat digunakan untuk berkomunikasi kepada target *user* yang merupakan murid SMA, selama konsep permainan tersebut menyesuaikan kepada tipe pemain *explorer*.
4. Permainan tidak dapat menggantikan metode pembelajaran di dalam sekolah, tetapi dapat membantu pembelajaran.