



BAB V

PENUTUP

4.8 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan game edukatif Obby Anak Cerdas sebagai media pembelajaran literasi digital berbasis platform Roblox, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian ini berhasil mengembangkan game edukatif Obby Anak Cerdas menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*. Seluruh tahapan telah dilaksanakan secara sistematis sehingga menghasilkan game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar.
2. Game Obby Anak Cerdas berhasil diimplementasikan pada platform Roblox dengan berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran, seperti menu utama, sistem pemilihan kelas, teleportasi antar kelas, penyajian materi pembelajaran, rintangan (*obby*), sistem checkpoint, summit, serta navigasi permainan. Seluruh fitur tersebut telah berfungsi sesuai dengan tujuan pengembangan.
3. Berdasarkan hasil *Black Box Testing*, seluruh fungsi pada game telah berjalan sesuai dengan rancangan tanpa ditemukan kesalahan fungsi. Pengujian menunjukkan bahwa setiap fitur dapat digunakan dengan baik sehingga *game* dapat dimainkan sesuai dengan alur yang telah dirancang.
4. Hasil Beta Testing yang melibatkan 67 responden dari SD IT Tunas Harapan Tembilahan memperoleh persentase sebesar 88,09% berdasarkan perhitungan menggunakan Skala Likert. Persentase tersebut termasuk dalam kategori Sangat

Layak, yang menunjukkan bahwa *game* memperoleh penilaian positif dari responden dari aspek tampilan, kemudahan penggunaan, fungsionalitas, serta manfaat sebagai media pembelajaran literasi digital.

5. Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *game* Obby Anak Cerdas layak digunakan sebagai media pembelajaran literasi digital bagi siswa sekolah dasar karena mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami.

4.9 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan pada penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut.

1. *Game* Obby Anak Cerdas dapat dikembangkan dengan menambahkan lebih banyak materi pembelajaran sehingga mencakup seluruh mata pelajaran dan jenjang kelas sekolah dasar.
2. Pengembangan selanjutnya dapat menambahkan fitur evaluasi berupa kuis, penilaian otomatis, papan peringkat (*leaderboard*), serta penyimpanan hasil belajar agar perkembangan kemampuan siswa dapat dipantau.
3. Tampilan antarmuka dan desain lingkungan permainan dapat terus ditingkatkan dengan menambahkan animasi, efek visual, dan audio yang lebih menarik agar pengalaman bermain menjadi lebih interaktif.
4. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan jumlah responden yang lebih banyak dan berasal dari beberapa sekolah sehingga hasil pengujian dapat menggambarkan tingkat penerimaan pengguna secara lebih luas.



5. Game Obby Anak Cerdas dapat dikembangkan agar mendukung pembelajaran kolaboratif secara daring (*multiplayer*), sehingga siswa dapat belajar dan menyelesaikan tantangan bersama teman-temannya.
6. Penelitian selanjutnya juga dapat membandingkan efektivitas penggunaan *game* Obby Anak Cerdas dengan metode pembelajaran konvensional untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan pemahaman materi dan literasi digital siswa.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

