

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi metode *game development life cycle* (GDLC) dalam pengembangan game edukasi aksara Lontara telah berhasil diterapkan secara terstruktur mulai dari tahap inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, beta, hingga persiapan rilis. Game ini dirancang menggunakan Godot Engine dan mengusung konsep educational adventure platformer yang dilengkapi dengan sistem evaluasi berbasis FSM (*Finite State Machine*). Fitur utama seperti sistem level, pengumpulan huruf, soal interaktif, serta *puzzle* penyusunan huruf aksara Lontara menjadi kata atau kalimat telah berhasil diterapkan. Fitur-fitur tersebut mendukung interaksi dan pengalaman belajar siswa sekolah dasar dengan cara yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus memungkinkan alur evaluasi belajar yang dinamis dan terstruktur melalui FSM.
2. Berdasarkan hasil pengujian beta kepada 30 siswa kelas IV SDN 18 Tumampua, diperoleh rata-rata skor SUS sebesar 77, yang termasuk dalam kategori baik, dan skor dari guru sebesar 85 yang termasuk sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa game ini cukup efektif dalam membantu siswa memahami aksara Lontara secara lebih interaktif dan menarik dibandingkan dengan metode konvensional. Respon positif dari siswa dan

guru menunjukkan bahwa game ini memiliki potensi sebagai media pembelajaran alternatif untuk mendukung pelestarian aksara daerah dan meningkatkan minat belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengembangan game edukasi aksara Lontara, penulis memberikan beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengembang maupun peneliti selanjutnya, antara lain:

1. Untuk pengembang game edukasi, disarankan agar terus melakukan pembaruan berdasarkan masukan pengguna. Meskipun game ini telah berhasil diterapkan, terdapat beberapa kekurangan, seperti variasi level yang terbatas dan antarmuka yang masih dapat disempurnakan. Perbaikan pada tampilan dan penambahan variasi tantangan akan membantu menjaga minat siswa dan meningkatkan pengalaman belajar secara lebih optimal.
2. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar pengujian dilakukan dengan jangkauan yang lebih luas dan variasi pengguna yang lebih beragam, sehingga diperoleh gambaran yang lebih menyeluruh terkait penerimaan dan efektivitas game. Meskipun penelitian ini telah berhasil dilaksanakan, keterbatasan masih terdapat pada lingkup uji coba yang hanya melibatkan satu kelas, sehingga cakupan data belum begitu luas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan diharapkan dapat memperluas jumlah responden dan konteks penggunaannya.

3. Dari sisi tekniknya, pengembangan game edukasi aksara Lontara pada penelitian ini masih terbatas karena penerapan logika permainan sebagian besar hanya memanfaatkan pendekatan sederhana, di mana *Finite State Machine* masih digunakan sebatas pada fitur evaluasi harian. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperbaiki dan mengembangkan sisi teknik ini dengan menerapkan metode yang lebih beragam, termasuk pemanfaatan kecerdasan buatan untuk mendukung evaluasi adaptif, personalisasi tingkat kesulitan, serta peningkatan interaktivitas game.