

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan *Game* Edukasi *Scout Candriwa: Game* edukasi "*Scout Candriwa*" yang dikembangkan menggunakan *Unity* berhasil menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa pramuka tingkat penggalang. Dengan desain yang menggabungkan elemen permainan dan materi kepramukaan, *game* ini mampu meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi pramuka.
2. Penerapan Algoritma FSM, NavMesh, dan A*: Implementasi algoritma *Finite State Machine* (FSM), *Navigation Mesh* (NavMesh), dan A* terbukti efektif dalam menciptakan perilaku NPC yang realistis dan menantang. FSM mengelola transisi status NPC, NavMesh memastikan navigasi yang efisien, dan A* memberikan jalur optimal bagi NPC dalam mengejar pemain.
3. Efektivitas Media Pembelajaran: Pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa *game* ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pramuka. Mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terkait *gameplay*, visual, dan tantangan yang disajikan dalam *game*.
4. Pengalaman Pengguna yang Positif: Hasil pengujian dengan metode *black-box* dan kuesioner menunjukkan bahwa *game* berjalan dengan stabil dan memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan serta edukatif bagi siswa.

Dengan demikian, *game* "*Scout Candriwa*" tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mendukung kegiatan ekstrakurikuler pramuka.

5.2 Saran

Agar pengembangan *game* edukasi "*Scout Candriwa*" dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih luas, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Pengembangan Konten Tambahan: Menambahkan lebih banyak level dan variasi teka-teki yang berkaitan dengan materi kepramukaan agar siswa tidak cepat merasa bosan dan terus termotivasi untuk belajar.
2. Optimalisasi Performa: Melakukan optimasi lebih lanjut agar *game* dapat berjalan dengan lancar pada perangkat dengan spesifikasi rendah, sehingga dapat diakses oleh lebih banyak siswa.
3. Platform Multiplatform: Mengembangkan versi *game* untuk platform lain seperti *iOS* atau berbasis web agar cakupan pengguna menjadi lebih luas.
4. Fitur *MultiPlayer*: Menambahkan mode *multiplayer* agar siswa dapat bermain bersama, meningkatkan aspek kolaboratif dan kompetitif dalam pembelajaran.
5. Pengembangan Berkelanjutan: Mengadakan evaluasi rutin dengan pengguna untuk mendapatkan masukan yang membangun dan terus memperbarui konten serta fitur *game* sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan *game* edukasi "*Scout Candriwa*" dapat terus berkembang menjadi media pembelajaran digital yang inovatif dan berkontribusi positif dalam dunia pendidikan kepramukaan.