

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan *Game* Simulasi Bertahan Hidup 3D untuk Memilah Logistik di Hutan Kalimantan”, dapat disimpulkan bahwa:

1. *Game* Simulasi 3D Bertahan Hidup untuk Memilah Logistik di Hutan Kalimantan di perangkat berbasis *Desktop* dengan judul “Tersesat di Hutan Kalimantan” telah berhasil dikembangkan.
2. Dari hasil pengujian fitur, *game* “Tersesat di Hutan Kalimantan” memiliki unjuk kerja yang baik karena semua fitur dapat dijalankan sehingga mampu menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan.
3. Ada kenaikan yang signifikan dari nilai rata – rata hasil pengerjaan soal sebelum memainkan *game* dan sesudah memainkan *game*. Hal ini ditunjukkan dengan presentase kenaikan sebesar 36,471% dan hasil *paired sample t-test* yang mendapat nilai signifikan dengan *confidence interval* 95%, yaitu ,000 (sangat kecil) yang artinya memiliki perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Dengan kenaikan nilai rata – rata yang signifikan tersebut, *game* “Tersesat di Hutan Kalimantan” layak untuk dijadikan media pembelajaran mengenai pemilahan logistik di hutan.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah:

1. Materi pembelajaran dapat ditambah tidak hanya pemilahan logistik saja tapi juga dapat berupa materi pembuatan perapian, membangun tenda, dan lain sebagainya.
2. Misi pada *game* dapat ditambah dan dapat dibuat *open world* sehingga nuansa simulasi dapat lebih berasa.

3. Bagi peneliti lanjutan perlu mengkaji lebih mendalam tidak hanya hasil efektivitas media pembelajaran, namun disarankan dapat meneliti variabel lain seperti motivasi belajar dan kecepatan belajar.
4. *Game* ini belum menggunakan *database*, sehingga dapat ditambahkan *database* supaya dapat menyimpan *save point* (Keadaan yang sudah berlangsung), *score* berdasarkan waktu penyelesaian misi dan *high score*. *Score* dan *highscore* di tambah supaya *game* lebih memiliki nilai adiktif.
5. Untuk mendapatkan media pembelajaran yang lebih interaktif maka dapat ditambahkan lebih banyak animasi.
6. Variasi tumbuhan yang ada di dalam *game* dapat diperbanyak sehingga pengetahuan yang didapat pengguna lebih banyak.
7. Data tumbuhan yang berasal dari hutan Kalimantan masih kurang terutama untuk tumbuhan beracun, sehingga dapat dilakukan pendataan lebih lanjut mengenai tumbuhan yang berasal dari hutan Kalimantan.