

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian terhadap *game* edukasi peralatan pendakian gunung yang telah dikembangkan, dapat disimpulkan beberapa poin sebagai berikut:

- a. *Game* edukasi ini berhasil menyediakan pengetahuan dasar terkait peralatan pendakian gunung yang esensial bagi pendaki pemula. Melalui pendekatan berbasis kuis dan tampilan interaktif, pengguna dapat memahami fungsi dan kegunaan setiap peralatan dengan lebih mudah dan menyenangkan.
- b. Fitur-fitur utama dalam *game*, seperti sistem kuis, timer, penghitungan skor, dan tampilan level, bekerja sesuai dengan harapan. Pengujian alpha dan beta menunjukkan bahwa seluruh elemen fungsional *game* beroperasi dengan baik dan memberikan pengalaman bermain yang lancar bagi pengguna.
- c. Berdasarkan hasil kuisioner aspek usability, *game* ini telah memenuhi kriteria kemudahan dalam penggunaan, dengan navigasi yang mudah dan tampilan antarmuka yang intuitif. Hasil ini menunjukkan bahwa *game* edukasi ini dapat dioperasikan dengan baik oleh pengguna tanpa memerlukan adaptasi yang lama.
- d. *Game* ini menunjukkan potensi dalam meningkatkan minat belajar pengguna, terutama dalam memahami persiapan yang diperlukan untuk

kegiatan pendakian. Metode edukasi berbasis permainan ini berhasil menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode tradisional.

5.2 Saran

- a. Untuk meningkatkan variasi materi edukasi, disarankan menambahkan lebih banyak konten mengenai keselamatan dan teknik pendakian dasar, termasuk prosedur darurat dan navigasi. Hal ini dapat menambah nilai edukasi dan meningkatkan kesiapan pengguna sebelum melakukan pendakian.
- b. Meskipun visualisasi saat ini sudah cukup mendukung tujuan edukasi, peningkatan dalam kualitas grafis, animasi, dan efek suara akan memberikan pengalaman bermain yang lebih imersif. Penggunaan grafik yang lebih realistis dan mendetail dapat memberikan kesan lingkungan pendakian yang lebih nyata.
- c. Pengembangan fitur *multiplayer* atau *leaderboard* dapat dipertimbangkan untuk mendorong kompetisi sehat dan meningkatkan motivasi pengguna. Fitur ini dapat memancing minat pengguna untuk meningkatkan skor mereka sambil mempelajari lebih lanjut tentang peralatan pendakian.
- d. Untuk memperluas jangkauan pengguna, disarankan untuk mengembangkan *game* dalam versi lintas platform, seperti versi iOS, dan menyediakan opsi multi-bahasa. Ini akan membuat *game* lebih mudah diakses oleh audiens yang lebih luas