

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perancangan *game* edukatif *Lampung Defense – Sejarah Raden Inten II* dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* efektif dalam meningkatkan pemahaman sejarah perjuangan Raden Inten II. Aplikasi ini menyampaikan informasi melalui media yang beragam, seperti video, buku digital, dan kartu interaktif.

Dengan pendekatan ini, pemain dapat mengenal benda-benda peninggalan Raden Inten II tanpa perlu mengunjungi Museum atau Makam Raden Inten II yang mungkin sulit dijangkau karena jaraknya yang jauh. Selain itu, *game* edukatif ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Pendekatan melalui permainan yang diterapkan membuat pembelajaran sejarah terasa lebih menyenangkan, terutama bagi masyarakat yang kurang tertarik membaca, tetapi lebih menyukai aktivitas bermain dan berinteraksi melalui perangkat mereka.

5.2 Saran

Saran yang diperoleh dari kesimpulan yang ada diharapkan dapat menjadi acuan serta masukan untuk pengembangan selanjutnya, antara lain sebagai berikut.

1. **Perluasan Kompatibilitas Perangkat.** Diharapkan *game* ini dapat dikembangkan agar kompatibel dengan berbagai sistem operasi dan perangkat, sehingga lebih banyak pengguna dapat mengakses dan menikmati aplikasi ini.
2. **Penambahan Materi dan Cerita.** Materi tentang Raden Inten II sebaiknya diperluas dengan tambahan cerita dan informasi yang lebih mendalam. Hal

ini akan membantu menjangkau berbagai usia, terutama anak-anak, agar mereka lebih mudah memahami sejarah.

3. **Pengayaan Visual dan Animasi.** Untuk ke depannya, penambahan animasi, ilustrasi, dan cara penyampaian informasi yang lebih menarik dapat membantu meningkatkan pengalaman belajar dan pemahaman pemain tentang sejarah yang disajikan.