

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan game "Sayap Nusantara" adalah sebuah game edukasi yang dirancang untuk anak-anak usia 9-11 tahun dengan tujuan memperkenalkan mereka pada keanekaragaman burung endemik Indonesia yang disesuaikan dengan kebutuhan edukasi anak-anak di Indonesia.

Saat ini Indonesia menghadapi jumlah burung terancam punah tertinggi nomor satu di dunia (Priyambodo, 2022). Anak-anak sebagai generasi penerus yang akan menerima warisan kekayaan alam dan lingkungan hidup di dalamnya. Mereka juga harus berupaya dalam usaha merestorikan satwa termasuk burung endemik Indonesia (Yayasan WWF Indonesia, 2019). Upaya pelestarian burung endemik Indonesia dapat dilakukan oleh anak-anak melalui partisipasi dari hal-hal sederhana, seperti memahami, mengenal atau bahkan hanya dengan mengetahui keberadaannya (Zein & Darmawati, 2021). Oleh karena itu, game ini membantu mengurangi dampak negatif tersebut dengan memberikan anak-anak pemahaman tentang keanekaragaman burung endemik dan pentingnya konservasi.

Perancangan game ini berguna untuk mengatasi kurangnya dukungan visual dalam pembelajaran anak-anak usia 9-11 tahun. Pada perancangan ini mengembangkan game edukasi "Sayap Nusantara" dengan memperhatikan preferensi visual anak-anak tersebut. Game ini menggunakan konsep dan fitur interaktif untuk mengenalkan burung-burung endemik, habitat, makanan, bahkan kekayaan budaya di beberapa daerah Indonesia.

Visual yang telah disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak usia 9 sampai 11 tahun diharapkan mampu membuat pemain tertarik dan mempertahankan minat anak-anak sebagai pemain. Alur cerita yang menarik dan misi-misi yang menantang mendorong pemain untuk belajar sambil bermain serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang burung endemik Indonesia dan kebudayaan Indonesia.

Secara keseluruhan, game ini menunjukkan bahwa media interaktif dan teknologi seperti game mampu dijadikan sebagai salah satu pilihan efektif dalam pendidikan dan penyebaran informasi tentang burung endemik Indonesia. Dengan desain yang menarik dan konten yang edukatif, game ini memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi yang berarti dalam upaya pelestarian burung endemik Indonesia dan mendidik generasi muda tentang pentingnya menjaga kekayaan alam negara kita.

5.2 Saran

a. Saran Bagi Orang Tua atau Wali

Game mobile sudah ada banyak di pasaran Para orang tua perlu bijak dalam memilih game yang sesuai dan baik untuk anak mereka. Sebagai orang tua atau wali, penting untuk memilih game yang mendukung pembelajaran dan perkembangan anak. Pastikan anak-anak bermain dengan pengawasan dan panduan, sehingga mereka dapat mengoptimalkan manfaat edukatif dari game ini. Selain bermain game, dorong anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan luar ruangan dan membaca buku untuk memperluas pengetahuan mereka.

b. Saran Bagi Lembaga Pendidikan

Game sebagai media belajar dan mengajar dalam ranah Pendidikan sebaiknya dijadikan pertimbangan oleh Lembaga pendidikan. Diharapkan dengan perancangan ini mampu membuka peluang baru dalam penggunaan atau pemanfaatan game sebagai media untuk proses belajar. Perancangan ini juga diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dan kreativitas dalam menyampaikan informasi yang relevan dan menarik bagi anak-anak. Dengan demikian, mereka tidak hanya belajar secara teoritis tetapi juga praktis, melalui pengalaman virtual yang mendukung pembelajaran di kelas. Jika perancangan ini diimplementasikan, lembaga pendidikan dapat memperkaya metode pengajaran mereka, memanfaatkan teknologi secara positif, dan mendukung pendidikan lingkungan sejak dini.