

## BAB V KESIMPULAN

### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Skenario dalam mengimplementasikan pembuatan *game* secara *collaborative learning* menggunakan *framework* “RPGMGMK” dimulai dengan ketua mengunggah dan membagikan *template game* kepada anggotanya, lalu anggota menerima undangan tersebut sehingga proses pembuatan *game* dapat dilakukan secara bersama karena sudah saling tersinkronisasi.
2. Bentuk rancangan fungsi yang disajikan oleh *framework* “RPGMGMK” didesain untuk memudahkan proses sinkronisasi perubahan *file* antar anggota secara otomatis memudahkan pengerjaan tanpa perlu menggunakan transfer data secara konvensional. Dan bentuk tampilannya dirancang sederhana dan mudah dioperasikan dengan menampilkan daftar *Folder* dan *File* yang telah disusun dalam bentuk tabel. Untuk manajemen *Folder* dan *File* cukup menggunakan klik kanan dan kiri mouse pada lembar kerja berbentuk tabel.
3. Fungsi utama yang harus dimasukkan ke dalam aplikasi *framework* “RPGMGMK” adalah berbagi *file* dan *folder*, menambahkan anggota, sinkronisasi otomatis dan penelusuran kinerja anggota melalui fitur *Show Log*. Komponen yang turut berperan dalam fungsi utama tersebut yaitu pemasangan aplikasi tambahan secara otomatis terpasang seperti

Dropbox *Desktop* dan RPG Maker MV, serta penautan akun Dropbox untuk dapat saling terhubung dan berbagi *file game* antar anggota.

4. Hasil ulasan *framework* “RPGMGMK” menunjukkan bahwa sebagian besar responden setuju jika metode belajar bersama dalam kelompok dapat dilakukan dengan membuat *game* menggunakan *framework*. Hal tersebut diperkuat dengan 27% responden yang menilai sangat setuju dan 60% responden menilai setuju jika pembuatan *game* dipakai untuk belajar bersama. Ditambah 13% responden menilai sangat semangat dan 57% responden menilai semangat jika membuat *game* dipakai untuk metode belajar bersama dengan bantuan *framework*. Menurut survei dengan menggunakan *framework* sebagai media berbagi *file*, mempermudah pengerjaan dan pembuatan *game*. Selain itu, adanya fitur *show log* membantu untuk melihat kinerja anggota dalam kelompok.
5. Ada beberapa kekurangan dari *framework* berdasarkan hasil survei yaitu perlu dikembangkan lebih baik lagi supaya lebih cepat instalasinya, optimasi penggunaan koneksi internet agar lebih stabil untuk sinkron data yang cepat, dan penumpukan data yang tidak bisa dikembalikan ke versi awal atau yang diinginkan.

## 5.2. Saran

Untuk penelitian lebih lanjut maka penulis memberikan saran kepada penelitian yang akan datang yaitu:

1. Mengembangkan pendekatan lain terkait sinkronisasi *file* di dalam *framework* “RPGMGMK” tanpa menggunakan Dropbox Desktop.
2. Meneliti cara untuk dapat masuk otomatis ke Dropbox Desktop setelah login pada menu utama *framework* supaya memudahkan pengguna.

