

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian *game* edukasi sinau budaya Jawa menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan pengujian *black box* (*apha testing* dan *beta testing*), uji validitas dan reliabilitas, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *game* bernama SIBUYA sebagai media pembelajaran dalam mempelajari lagu daerah dan alat musik daerah Jawa Tengah berbasis android yang berhasil dibuat menggunakan *software* Unity.
2. Pengujian *black box* yang diujikan pada enam perangkat di Tabel 4.5 seperti *smartphone* Oppo A53, Oppo Reno 2F, Samsung Galaxy J7 Prime, Huawei Nova 5T, Infinix Note 7 Lite, dan Realme C5 dapat terinstall serta berjalan dengan baik.
3. Hasil akhir kuisioner yang telah disebar kepada 20 responden dengan hasil rata-rata keseluruhan yaitu 93 dan masuk dalam kategori SS (sangat baik). Artinya aplikasi *game* SIBUYA dapat diterima dengan baik dan dapat dipergunakan sebagai sarana untuk belajar.
4. Uji validitas menggunakan Microsoft Excel dengan menginputkan hasil kuisioner perhitungan Skala Likert 1 sampai 5 dan menggunakan r-tabel nilai signifikan 0,05 mendapatkan nilai r-hitung lebih dari r-tabel paada tingkat signifikan 0,05, sehingga dapat dinyatakan hasil dari pengujian tersebut valid.
5. Hasil dari uji reliabilitas yang dihitung menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan data yang diuji berbentuk angket dan skala bertingkat serta menggunakan standar koefisien korelasi 0,7 menyatakan bahwa nilai koefisien reliabilitas pada Tabel memiliki nilai 0,76 yang artinya nilai $r_1 > 0,7$ dan dapat dikatakan reliabel.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan sebagai bahan untuk penelitian selanjutnya.

1. *Game* edukasi SIBUYA saat ini hanya mencakup lagu daerah dan alat musik daerah Jawa Tengah saja, penulis berharap pada penelitian selanjutnya dapat menambahkan lagu daerah dan alat musik daerah dari daerah lainnya dalam cakupan budaya Jawa.
2. Penulis berharap *game* edukasi SIBUYA dapat dikembangkan kembali dengan menambah beberapa fitur baru seperti penambahan babak permainan (cth : babak 1 mencakup *level* 1-10), rencana setelah menyelesaikan setiap babak dll.
3. Pada penelitian selanjutnya penulis berharap aplikasi *game* edukasi SIBUYA dapat di *install* pada IOS.