

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian tentang rancang bangun *game* edukasi *platformer* tentang seni budaya Jawa Tengah menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*), kemudian disimpulkan sebagai berikut:

1. Membangun sistem pada *game* edukasi ini dinyatakan berhasil dan fitur berjalan dengan optimal. Pendekatan ini diterapkan untuk menambahkan metode baru dalam pembelajaran kebudayaan bagi siswa kelas 4 SD Negeri 05 Adipala.
2. Hasil pengujian fungsionalitas dan kepuasan pengguna dari *game* dengan menggunakan *Blackbox* dan *System Usability Scale* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 78,91667 yang menandakan peringkat *Good* dan *grade C*. Pengujian *Blackbox* pada *game* petualangan si cato dapat berjalan sesuai dengan fungsi dan tidak ditemukan *bug* atau *error* ketika aplikasi digunakan.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan pembahasan di atas, berikut adalah beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, antara lain:

1. Pengembangan aplikasi dengan memperbanyak *level* pada *game*.
2. Pengembangan *game* untuk kemungkinan rilis pada *platform* distribusi aplikasi *mobile Play Store*.
3. Belum tersedianya fitur Dalam *post test* dan *pre-test* untuk aplikasi untuk menguji pemahaman awal siswa sebelum memulai permainan dan kemajuan mereka setelah menyelesaikan *game*.