

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan penelitian hasil perancangan dan pembuatan *game* 2D cerita rakyat babad pasirluhur menggunakan *construct 3* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembuatan *game* Babad Pasirluhur 2D yang dirancang menggunakan metode *Game Development Life Cycle* dan dibuat menggunakan *game engine construct 3* berhasil dibuat dan dapat diujikan sebagai media pengenalan cerita rakyat Babad Pasirluhur kepada anak kelas 4 SD Negeri 2 Purwokerto Lor.
2. *Alpha testing* dilakukan menggunakan metode *black box* dengan 5 pengujian yaitu peneliti dan empat guru menggunakan tiga *device* berbeda dan mendapat hasil dari delapan *layout* yang diuji semuanya berhasil dijalankan. Sehingga penelitian dapat dilanjut ke tahap *beta testing*. *Beta testing* dilakukan menggunakan UAT dengan 33 responden (murid kelas empat SD Negeri 2 Purwokerto Lor) dan mendapat hasil dari 10 pertanyaan dari 3 variabel mendapat skor rata – rata 84,7% dan masuk ke dalam kategori “Sangat Setuju”. Data tersebut valid dengan dilakukannya pengujian uji normalitas dan juga *one sample t-test* yang membuktikan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian mengenai Rancang bangun *game* 2D cerita rakyat babad pasirluhur didapat saran untuk mengembangkan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan selanjutnya diperlukan perbaikan pada bagian desain sesuai dengan hasil UAT terendah yaitu sebesar 84%.
2. Cerita rakyat Babad Pasirluhur masih terdapat banyak versi yang dapat digunakan untuk referensi dalam pembuatan *game*.