

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat dijawab bahwa :

1. Untuk merancang dan membangun *game jeto* digunakan metode pengembangan Game Development Life Cycle (GDLC) dimana terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui. Pembangunan *game* telah dilakukan dengan Unity dan berhasil di rilis ke [www.itch.io](http://www.itch.io) pada 6 Juli 2020.
2. Dari hasil ulasan pada bab IV halaman 87 di lakukan pengujian tingkat ketertarikan pemain dalam memainkan *game jeto* menggunakan lima buah pertanyaan *skala likert*. Hasil *analisis* dengan *analisis interval* terhadap lima buah tersebut mendapat Total Skor Pertanyaan 1-5 sebanyak 83, 77, 75, 78 dan 79. Indeks(%) yang diperoleh adalah 78.4% dimana angka tersebut berada pada kriteria baik (60% - 79,99%) . Sehingga ketertarikan pemain dalam memainkan *game jeto* dapat di simpulkan baik.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini maka penulis bermaksud memberikan saran yang mungkin dapat bermanfaat bagi lembaga maupun bagi peneliti selanjutnya. Penelitian ini masih terbatas dan masih dapat di kembangkan lagi untuk penelitian berikutnya. Akan tetapi hasil dari penelitian ini telah menandakan bahwa pembelajaran menggunakan *games* dapat meningkatkan ketertarikan dari

pemainnya. Maka dari itu peneliti menyarankan agar pengembangan pembelajaran yang menyenangkan harusnya di perbanyak.

