

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dan pengujian yang telah dilakukan sebelumnya pada laporan skripsi yang berjudul “Pembuatan Game Edukasi Jogja Jigsaw Menggunakan Construct 2 berbasis Android” maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan *game* “Jogja Jigsaw” menggunakan Construct 2 dapat dilakukan dengan baik melalui penggabungan antara *spritesheets* dan *sound* dengan *gameplay* yang sudah ditentukan sehingga menghasilkan *game* yang utuh dan menarik yang dapat dimainkan di *smartphone*.
2. *Game* Jogja Jigsaw dinilai cukup sebagai *game* yang dapat membantu pembelajaran sejarah. Hal ini dibuktikan dengan tingkat ketertarikan anak/responden sejumlah 93.3% atau 28 orang yang berarti *game* ini dapat menarik minat belajar anak.
3. *Game* Jogja Jigsaw dinyatakan dapat menyampaikan pengetahuan sejarah diluar buku pelajaran sekolah. Dilihat dari jawaban kuesioner mengenai Bahasa dalam *game* ini, bahwa 90% atau 27 responden telah dapat menerima pengetahuan yang penulis sampaikan. Maka, *game* Jogja Jigsaw dapat dijadikan media alternatif pembelajaran sejarah.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengujian. Maka ada beberapa saran yang kiranya dapat menjadi pertimbangan untuk penelitian ini ke depannya, diantaranya:

1. Menambahkan tingkat kesulitan agar permainan lebih menantang para pengguna terutama anak-anak.
2. Menambahkan objek gambar *puzzle* yang beragam agar anak-anak dapat lebih mengetahui tentang tinggalan sejarah yang ada di Yogyakarta.
3. Mengembangkan *game* pada platform lain seperti iOS. Sehingga *game* dapat dimainkan pada platform iOS.