

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada lomba Apicta 2021 dapat disimpulkan bahwa implementasi lomba Sutasoma pada Game Sutasoma dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Tim Sutasoma mewakili Universitas Amikom Yogyakarta dalam kompetisi Asia Pacific Information and Communication Technology Alliance (Apicta 2021) berhasil memasuki nominasi kategori “Consumer HC-C” dengan 8 peserta dari berbagai Manca Negara.
2. Setelah berhasil masuk babak final, tim Universitas Amikom Yogyakarta masuk pada tahap presentasi yang dilakukan melalui media Zoom dan diharadiri 4 juri. Apicta 2021 dilaksanakan secara online oleh pihak Malaysia. Pada presentasi Sutasoma mendapatkan tanggal 10 Desember 2021 pukul 08.50 – selesai.
3. Pada tahap lomba Apicta Sutasoma membutuhkan waktu selama 2 minggu untuk melakukan persiapan file yang akan di kirim seperti Video, Animasi, PDF, Presentation untuk di berikan kepada juri.
4. Tim sutasoma menciptakan sebuah inovasi pembelajaran dengan memperkenalkan sejarah di Indonesia yaitu Candi Prambanan, Candi Borobudur, Ratu Boko, dan Cerita Rakyat.
5. Tim peneliti menggunakan metode MDLC untuk media pembuatan Sutasoma.

5.2 Saran

Mempersiapkan presentasi Sutasoma lebih matang lagi dan durasi video bahkan penjelasan dapat dipersingkat. Karena ada beberapa point penilaian yang belum maksimal terpenuhi. Namun, masukan-masukan yang sudah diberikan sangat berguna untuk pengembangan pada tahap selanjutnya. Dan harapannya setelah mengikuti lomba ini game sutasoma dapat bermanfaat untuk masyarakat terkhusus pada anak-anak usia dini

