

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pengembangan aplikasi *game* Timun Emas menggunakan metode MDLC dapat di implementasikan kedalam pengembangan yang menggunakan *engine* Ren'py, karena metode yang terstruktur dari menentukan konsep hingga pendistribusian sehingga pengembangan *game* menjadi terorganisir.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang menggunakan instrument *pretest* dan *posttest* yang diambil dari 30 partisipan, diperoleh nilai t-hitung 6,7 dan p-value 0,00000023612. Dari hasil yang diperoleh, terdapat pengaruh yang signifikan pada para partisipan setelah diberikan perlakuan berupa *game* Timun Emas. Hasil pengujian dapat dikatakan signifikan karena, hasil nilai p-value lebih kecil daripada nilai taraf signifikan yang telah ditetapkan yaitu p-value 0,05.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, adapun saran yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Menambahkan subjek penelitian untuk melihat perbandingan antara kelompok yang diberikan perlakuan dengan kelompok yang tidak diberikan perlakuan.
2. Menambahkan pendistribusian aplikasi kepada perangkat IOS.

Peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagi masyarakat.