

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa telah dibuat aplikasi *Game Cagar Budaya* berbasis android sebagai media pembelajaran Sejarah kelas IV di tingkat SD/MI. Aplikasi ini dapat dijalankan pada perangkat smartphone minimal versi 5.0 (*Lollipop*). Aplikasi ini dapat menambah pengetahuan siswa tentang cagar budaya yang ada, serta mempermudah peserta didik dalam mengetahui bentuk serta cara melestarikan cagar budaya yang. Dengan adanya aplikasi ini, berdasarkan hasil uji coba setelah mendistribusikan aplikasi, siswa cenderung belajar sejarah dengan game cagar budaya, siswa juga dapat belajar sambil bermain. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan audio yang sesuai dengan apa yang ditampilkan, video pembelajaran serta terdapat *game* yang telah disesuaikan dengan materi pada halaman belajar. Aplikasi *Game* cagar budaya ini dapat memberikan pengetahuan peserta didik mengenai berbagai macam cagar budaya, dimulai dari bangunan, benda, situs, struktur dan kawasan cagar budaya.

Penelitian ini menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) yang sangat efektif terutama pada perancangan sebuah *game* edukasi. Tahapan - tahapan yang ada dalam metode XP termasuk sederhana sehingga memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Metode XP terdiri dari 4 tahapan, yaitu *planning* (perencanaan), *Design* (perancangan), *coding* (pengkodean) dan *testing* (pengujian). Tujuan dari metode ini yaitu untuk menghasilkan sebuah sistem berorientasi objek dalam kurun waktu yang relatif cukup singkat tanpa menurunkan kualitas dari sistem yang akan dibangun.

Kelayakan aplikasi *Game Cagar Budaya* ini telah di uji dan dinilai oleh ahli materi dan ahli media serta dilakukan penyebaran angket kepada 30 responden dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 5. 1 Tabel Hasil Pengujian

No.	Penguji	Nama Penguji	Nilai	Kriteria
1.	Ahli Media	Muhammad Husen, S.Kom	100%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi / Guru Pengampu	Endang Kusliyanti	95,2%	Sangat Layak
3.	Masyarakat/Wali Peserta Didik	30 Responden	91,27%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa untuk ahli media mencapai 100% dan berkriteria sangat baik, responden ahli materi / guru pengampu 95,2% dan berkriteria sangat baik serta responden masyarakat / wali peserta didik 91,27% yang menghasilkan kesimpulan sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat ketertarikan siswa dalam penggunaan aplikasi, dan aplikasi juga dapat digunakan oleh SD N 01 Krapyak Tahunan Jepara untuk digunakan dalam pembelajaran.

## 5.2 Saran

Aplikasi *game* cagar budaya ini masih jauh dari kata sempurna. Saran – saran yang dapat digunakan untuk aplikasi ini kedepannya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *game* cagar budaya ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan berbagai macam materi ataupun dapat ditambahkan game yang lebih menarik lagi.
2. Dalam penelitian selanjutnya tahap uji coba dapat dilakukan dalam ruang lingkup yang lebih luas lagi.