

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan dalam beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi berbasis desktop untuk pengenalan lagu nasional dapat dilakukan secara sistematis dengan menggunakan metode MDLC. Proses perancangan meliputi tahap penentuan konsep, perancangan alur sistem dan antarmuka, melakukan penyusunan *storyboard*, serta melakukan pengintegrasian materi lagu nasional ke dalam bentuk kuis interaktif. Hasil dari perancangan menghasilkan aplikasi *game* yang terstruktur, mudah digunakan, dan disesuaikan dengan karakteristik siswa smp.
2. Pengembangan aplikasi *game* kuis ini dapat dilakukan mulai dari proses pembangunan dari tahap konsep, perancangan sistem antarmuka, pengumpulan materi lagu nasional. Tahapn pembangunan *game* juga menggunakan *game engine* dari *platform unity*, dan memasukan unsur multimedia seperti *teks*, gambar, dan audio. Menghasilkan *game* kuis yang interaktif dan mudah digunakan oleh para siswa smp 3 Magetan.
3. Berdasarkan hasil pengujian dan analisis menggunakan *Patriotism Scale*, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *game* kuis berbasis desktop untuk pengenalan lagu nasional

menunjukkan hasil yang positif. Siswa memberikan tanggapan baik terhadap penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran, serta menunjukkan pemahaman dan sikap positif terhadap lagu-lagu nasional. Dengan demikian, aplikasi *game* kuis berbasis desktop dinilai efektif dalam mendukung penanaman nilai patriotisme melalui pemahaman lagu nasional.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil yang telah dicapai dalam penelitian ini, maka ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan mode *multiplayer*, karena peneliti hanya berfokus pada permainan *solo player*. Pengembangan berikutnya bisa menambahkan fitur *multiplayer* agar interaksi antar pemain dapat meningkatkan kompetitif yang sehat.
2. Penambahan mode permainan yang saat ini masih ada 2 mode permainan saja yaitu tebak lagu dan sambung lagu mungkin bagi pengembang berikutnya dapat menambahkan fitur seperti menebak lagu menggunakan gambar atau tebak lagu yang menggunakan instrumental.
3. Penerapan *cross platform* atau *multi platform* pengembang berikutnya dapat melakukan pertimbangan publikasi *game* ke berbagai *platform* seperti Android, IOS agar lebih mudah di akses berbagai pengguna.
4. Penerapan sistem *leaderboard multi* yang dimana pemain bisa melakukan *coop* untuk menyelesaikan game kuis ini bersama.