

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pembuatan aplikasi pembelajaran *game development programming* dengan modul dasar menggunakan metode gamifikasi telah berhasil dilakukan. Aplikasi bernama *Ugave* dan dibangun menggunakan *Unity* versi 2019.4.8f1 menggunakan bahasa pemrograman *C#*.
2. Aplikasi telah diuji dan evaluasi oleh 31 responden dari tingkat SD hingga mahasiswa dengan menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)* dan *likert scale*. Tingkat persentase penerimaan yang didapat adalah sebesar 78.54% dan persentase tingkat motivasi akhir sebesar 84.09%. Hasil evaluasi akhir didapatkan persentase sebesar 81,31%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa, *Ugave* dapat diterima dan memotivasi pelajar dalam mempelajari *Unity C# scripting*.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan saran yang dapat diberikan untuk pengembangan *Ugave*.

1. Penambahan materi, seperti *mouse* klik untuk *instantiate* objek dan pengimplementasian gravitasi agar karakter tidak melayang-layang di langit saat menekan tombol "W" atau panah atas ketika berhasil mengimplementasikan *runningCode* pada level dua.
2. Mengembangkan *Ugave* ke platform *mobile* seperti *android* atau *iOS* agar *player* dapat menggunakan aplikasi secara fleksibel serta dapat menjangkau lebih banyak *player*. Hal yang perlu diperhatikan saat proses pembuatan ke *mobile* adalah penempatan *UI*, cara pengetikan *command*, dan responsivitas setiap *UI* pada setiap platform *mobile*.