

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah tahapan-tahapan penelitian dan penjelasan yang telah di uraikan pada bab-bab sebelumnya pada pembuatan *game* Edukasi ALO Speed Count maka penyusun dapat memberi kesimpulan sebagai berikut :

1. Game ALO Speed Count ini memiliki 50 soal dasar matematika yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.
2. Game dapat menampilkan *splash screen*, menu cerita, menu utama, menu soal, menu *pause*, *highscore*, *help*, *settings* dan *exit*.
3. *Highscore* dapat menampilkan *best score* dan *score*.
4. Pada menu *help*, petunjuk permainan akan di demonstrasikan menggunakan gambar *step by step* agar *player* dapat memahami cara bermain dengan mudah.
5. Game ini dapat melatih kecepatan berhitung *player* dengan soal-soal yang semakin sulit dan waktu yang terbatas.
6. Dalam pembuatan *game* ini langkah yang dilakukan adalah menyiapkan asset seperti Game Deign Document, *gameplay*, *flowchart*, *interface* dan *audio*.
7. Dari uji pengguna dengan kuesioner dari 10 orang responden didapat hasil jika *game* ALO Speed Count dapat dijalankan dengan baik, memiliki *gameplay* yang baik, dengan tampilan yang menarik, *design* karakter yang sangat baik dan menyenangkan untuk dimainkan.

## 5.2 Saran

Dalam pembuatan *game* ALO Speed Count ini tentu jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran yang dapat diberikan oleh penulis untuk penelitian berikutnya antara lain :

1. Sebaiknya transisi dari menu utama ke menu play dibuat animasi yang lebih menarik.
2. Sebaiknya karakter *game* disediakan lebih dari 1 agar player dapat memilih sendiri karakter yang disukai.
3. Soal-soal yang disediakan dapat ditampilkan secara acak.

