

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian skripsi ini, dapat di tarik kesimpulan agar dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah

1. Game Dero Fun Learning ini dapat membantu anak-anak dalam pembelajaran awal mengenai huruf, daya imajinasi serta moral. Dengan fitur menembak alfabet dan musuh yang didesain mirip dengan huruf akan memudahkan anak-anak untuk mempelajarinya. Adanya fitur menggambar sederhana orang tua dapat mengenalkan warna-warna dan melatih imajinasi anak dan dengan adanya menonton film kartun yang memberikan pesan moral akan dapat mudah diingat oleh anak-anak.
2. Game ini dibuat semenarik mungkin untuk anak-anak dengan tambahan karakter utama dan musuh yang didesain sesuai dengan anak-anak, dengan bantuan orang tua yang membantu proses permainan sehingga lebih mempermudah anak untuk mempelajarinya.
3. Game ini dibuat agar mudah sekali digunakan, dan kesulitannya dibuat pada level easy agar anak-anak tidak meninggalkan game dengan cepat.

5.2 Saran

Dari pembuatan game ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun sarannya adalah sebagai berikut

1. Dalam pengembangannya mungkin dapat ditambahkan level bermain dan level kesulitan pada permainan menembak.
2. Pada permainan menggambar dapat ditambahkan fitur penambahan brush yang lebih kompleks serta penambahan palet warna yang lebih beragam tidak hanya warna saja.
3. Pada menu menonton film dapat ditambahkan playlist dan menambahkan jumlah film agar pemain tidak bosan dengan film2 itu saja.
4. Perbaiki dari sisi grafik dan animasi juga diperlukan dikarenakan masih terdapat grafis dan animasi sederhana dalam game ini.

Penyusun sangat berharap semoga hasil pembuatan game edukasi Deros Fun Learning ini dapat bermanfaat bagi masyarakat yang memainkan game ini kedepannya.