

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dalam pembuatan *game* Menangkap Belalang maka penulis dapat memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* ini merupakan *game* perhitungan aritmetik.
2. *Game* ini hanya dijalankan pada *smartphone* dengan OS Android.
3. *Game* ini dapat dimainkan oleh siapa saja, tetapi *game* ini diciptakan untuk melatih ketajaman perhitungan anak sekolah dasar kelas 1 dan 2.
4. *Game* ini terdiri dari 4 kategori, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
5. *Game* ini terdiri dari 3 level, untuk mencapai level berikutnya harus melewati level sebelumnya terlebih dahulu.
6. Karakter pada *game* ini berupa belalang yang terdiri atas warna abu-abu, merah, hijau, coklat, kuning, dan ungu. Tujuan dari penggunaan banyak warna untuk karakter *game* ini adalah untuk melatih kecermatan anak dalam menangkap warna belalang yang sesuai dengan instruksi permainan.
7. Kondisi berhasil pada *game* ini yaitu ketika pemain berhasil menyelesaikan soal perhitungan dengan tepat.

8. Poin yang diperoleh tergantung oleh kecepatan bermain pemain, semakin cepat menyelesaikan perhitungan, maka semakin tinggi poin yang diperoleh. Meskipun pemain bermain lambat, apabila pemain dapat menyelesaikan soal perhitungan dengan tepat dengan warna belalang yang sesuai instruksi, maka tetap akan mencapai kondisi berhasil.

## 5.2 Saran

Pada penulisan penelitian ini, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki pada penelitian berikutnya. Berdasarkan hasil implementasi yang telah dilakukan, maka saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Level pada *game* ini perlu ditambah dan dikembangkan modelnya.
2. Untuk gerakan melompat belalang bisa lebih diperhalus lagi agar pergerakannya lebih alami.
3. Karakter bisa ditambah agar anak lebih cermat dalam memilih belalang yang tepat sesuai instruksi.
4. Untuk hadiah bisa dikembangkan lagi agar lebih menarik, misalnya burung peliharaannya ada animasinya, sehingga bisa bergerak.
5. Menambahkan fitur berbagi (*share*) ke media sosial misalnya Facebook.