

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada penjelasan dan ulasan seluruh bab proses pembuatan *game* edukasi “*Algoritma Proposisional Untuk Menentukan Langkah Yang Tepat Pada Game Edukasi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan*” maka didapatkan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Untuk membuat sebuah *game* edukasi “*Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan*” agar menarik dan sesuai dengan yang diinginkan harus melalui tahapan sebagai berikut:
 - a. Menentukan metode yang digunakan dalam pembuatan *game*.
 - b. Menentukan algoritma proposisional cocok dengan *action script 2.0*.
 - c. Menentukan *genre game*.
 - d. Menentukan *tool* apa yang akan digunakan.
 - e. Menentukan *gameplay* atau alur permainan.
 - f. Menentukan *grafis* yang akan menjadi bahan pembuatan *game*.
 - g. Menentukan suara sebagai latar permainan.
 - h. Melakukan pembuatan dan diakhiri dengan *mempublishnya* agar siap digunakan.
2. Dalam penggunaan logika pada *game* edukasi “*Algoritma Proposisional Untuk Menentukan Langkah Yang Tepat Pada Game Edukasi Pertolongan*

Pertama Pada Kecelakaan” menggunakan aturan-aturan dalam algoritma proposisional yaitu:

- a. Aturan *NOT*
- b. Aturan *OR*
- c. Aturan *IF-THEN*

3. Telah dilakukan pengujian pada *game* edukasi “*Algoritma Proposisional Untuk Menentukan Langkah Yang Tepat Pada Game Edukasi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan*” ini yang mengacu pada bab pembahasan dan pada *table* pengujian *black box testing* dan *white box testing*.

4. *Game* edukasi “*Algoritma Proposisional Untuk Menentukan Langkah Yang Tepat Pada Game Edukasi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan*” ini memberikan manfaat bagi masyarakat luas dalam saling tolong menolong pada kehidupan sehari-hari.

5. *Game* edukasi “*Algoritma Proposisional Untuk Menentukan Langkah Yang Tepat Pada Game Edukasi Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan*” dapat menjadi salah satu pilihan untuk bermain *game*.

5.2 Saran

Dengan adanya permainan seperti ini dapat menjadi salah satu pilihan pemain dalam menghibur dirinya setelah melakukan aktivitas sekaligus belajar mengenai Bahasa Inggris dasar.

Setelah menyelesaikan skripsi ini beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut:

1. *Game* sangatlah tepat untuk dijadikan salah satu media pembelajaran karena dengan bermain *game* pemain akan mendapat hiburan sekaligus belajar tentang apa yang terdapat pada *game* tersebut. Sehingga media pembelajaran dengan *game* sebaiknya harus dikembangkan.
2. Perkembangan yang semakin pesat harus diikuti juga dengan pengetahuan yang semakin berkembang juga, itulah yang harus dipelajari oleh banyak orang sehingga mereka dapat mengatasi dan menentukan langkah yang tepat ketika menjumpai kecelakaan di lingkungan.

