

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada penjelasan dan ulasan seluruh bab proses pembuatan *game* edukasi "*fireworks*" maka didapatkan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Untuk membuat sebuah *game* edukasi "*fireworks*" agar menarik dan sesuai dengan yang diinginkan harus melalui tahapan sebagai berikut :
 - A. Menentukan *genre game*.
 - B. Menentukan *tool* apa yang akan digunakan.
 - C. Menentukan *gameplay* atau alur permainan.
 - D. Menentukan *grafis* yang akan menjadi bahan pembuatan *game*.
 - E. Menentukan suara sebagai latar permainan.
 - F. Melakukan pembuatan dan diakhiri dengan *mempublishnya* agar siap digunakan.
2. Telah dilakukan pengujian pada *game* edukasi "*fireworks*" ini yang mengacu pada bab pembahasan dan pada *table* pengujian *black box testing*.
3. *Game* edukasi "*fireworks*" ini memberikan manfaat bagi pemain terutama bagi anak sekolah dasar kelas 5 untuk melatih dan belajar Bahasa Inggris sekaligus menghibur pemain setelah melakukan aktivitas sehari-hari.
4. *Game* edukasi "*fireworks*" dapat menjadi salah satu pilihan untuk bermain *game*.

5. Anak-anak sarat dengan bermain dan pemilihan permainan yang tepat akan membantu perkembangan otak dan daya kreatifitas mereka.

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 anak-anak sehingga mereka dapat bersaing dalam dunia teknologi tanpa melupakan budaya sendiri.