

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dan metode yang digunakan dalam penelitian yang berjudul "PENGEMBANGAN GAME EDDERKOPP SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PAHLAWAN REVOLUSI" Dapat disimpulkan bahwa cara mengembangkan game Edderkopp sebagai sarana untuk memperkenalkan pahlawan revolusi adalah dengan menganalisis kebutuhan anak-anak sebagai pengguna Android aktif, mendesain game sesuai dengan kebutuhan fungsional, seperti, data, dan aset, serta gameplay hingga desain, pengujian, dan pengembangan aplikasi game.

Telah dilakukan uji coba Alpha dan Beta pada game Edderkopp. Selama pengujian Alpha, semua persyaratan fungsional berhasil dipenuhi. Dalam pengujian beta, hasilnya termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dan dinyatakan "Layak" oleh para objek penelitian. Permainan Edderkopp juga dinyatakan "dapat diterima" oleh objek penelitian, dengan beberapa masukan yang perlu dipenuhi untuk pengembangan lebih lanjut. Pada saat yang sama, dengan melakukan penelitian ini, peneliti memperoleh lebih banyak pengetahuan dan pengalaman untuk dapat menyelesaikan tesis penelitian.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang diambil dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang nantinya akan berguna dalam pengembangan penelitian selanjutnya. Adapun saran tersebut sebagai berikut:

1. Permainan dapat ditambahkan visual efek yang mendukung.
2. Permainan dapat ditambahkan alur cerita dan cutscene yang menarik.
3. Permainan dapat ditambahkan UI/UX yang lebih baik.
4. Dapat menambah *enemy* (musuh) dan skill yang bisa digunakan player