

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Pada penulisan skripsi tentang game edukasi yang dirancang dan dibuat oleh penulis yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Game *Racoon Thief*” untuk anak usia 3 tahun keatas agar meningkatkan minat belajar anak pada pengenalan kosakata Bahasa Inggris. Dengan demikian dapat disimpulkan Sebagai berikut.

1. Proses merancang game edukasi Bahasa Inggris yang berjudul “*Racoon Thief*” memerlukan proses analisis dan kebutuhan sistem yang diperlukan untuk pengembangan, perancangan, dan implementasi game adalah analisis SWOT. Analisis SWOT berfungsi untuk memberikan gambaran terhadap hasil analisis keunggulan, kelemahan, peluang, serta ancaman pada game tersebut secara keseluruhan, kebutuhan perangkat keras dan lunak. Proses selanjutnya yaitu mendesain game yang terdiri dari rancangan, latar yang digunakan dan tampilan game yang menarik agar seluruh proses pembuatan game dapat dengan mudah dipahami. Proses Implementasi sistem pada game menggunakan Alpha dan Beta testing. Uji coba ini memungkinkan developer atau pengembang game untuk membuat suatu himpunan kondisi input yang nantinya melatih seluruh persyaratan yang bersifat fungsional pada suatu program. Dari hasil pengujian membuktikan bahwa tombol – tombol yang terdapat pada game berfungsi dengan baik dan dapat dimainkan di platform android .

2. Berdasarkan hasil pengujian game dengan menggunakan uji kelayakan dapat diperoleh dari responden dan diolah menggunakan skala likert memperoleh presentase 89,57% yang berarti **Sangat Baik**. Dan uji pemahaman anak setelah memainkan game *Racoon Thief* menggunakan playable testing didapat presentase kelayakan sebesar 88,6% yang masuk dalam kategori **Sangat Baik** sehingga dapat disimpulkan bahwa anak usia 3 tahun keatas dapat memahami kosakata Bahasa Inggris dengan bermain game *Racoon Thief*.

5.2. Saran

Penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dan hal-hal yang perlu dikaji dan dikembangkan lebih jauh lagi. Peneliti memiliki saran dan pemikiran untuk pengembangan kedepan antara lain :

1. Penambahan level baru pada permainan pada Game *Racoon Thief*.
2. Penambahan mode online dan cara bermain yang bertipe endless agar dapat menyimpan highscore yang nantinya terintegrasi dengan akun pengguna lain. Sehingga antar pengguna bisa saling bersaing dalam mendapatkan highscore.
3. Pengembangan Game *Racoon Thief* pada platform lain dengan sistem operasi yang berbeda seperti IOS.
4. Penelitian lebih lanjut tentang aspek pengujian Playability untuk berbagai platform game.