

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari berbagai penjelasan yang telah diuraikan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pembuatan media hasil pembelajaran dengan menggunakan Construct 2 memudahkan pemula untuk merancang dan membangun pembuatan *game* RotaryBall karena *visual programming* dan tanpa *coding*. Akan tetapi dalam pembuatan media pembelajaran dengan Construct2 dibutuhkan pemahaman logika program dan logika sistem yang kuat.
2. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi RotaryBall menggunakan metode *black box* dapat diambil kesimpulan bahwa sistem secara fungsional sesuai yang diharapkan dan semua berjalan normal.
3. Aplikasi RotaryBall dapat berjalan pada smartphone dengan sistem operasi minimal Android 4.1.2 (Jelly Bean).

#### 5.2 Saran

*Game* “ RotaryBall” masih dapat terus dikembangkan lagi, berikut ini adalah beberapa saran untuk pengembangan *game* ini :

1. Penambahan rintangan agar pemain merasakan kesulitan, contohnya bola bisa nambah dari 1 menjadi 2 atau 3, di dalam lingkaran *game* di kasih rintangan awan atau batu agar mengecoh arah bola.

2. Penambahan tombol, dimana agar arah putaran papan bisa dinamis untuk lebih memudahkan pemain.
3. Penambahan *item-item* yang menarik yang dapat membantu pemain dalam mengumpulkan poin lebih semangat. Serta masih banyak lagi hal yang dapat dikembangkan dari *game* ini, sehingga dapat menjadi *game* yang sangat menarik untuk dimainkan.
4. Peneliti berharap untuk dapat diterapkan konsep kecerdasan buatan dalam *game* yang telah peneliti kembangkan ini. Dikarenakan dalam penelitian kali ini, kapabilitas peneliti belum memungkinkan untuk menerapkan kecerdasan buatan pada *game* tersebut.

