

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dan metode yang dilakukan pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Game Edukatif Tomo Slash - Math Extension" Berbasis Android Menggunakan Unity 2D" dapat disimpulkan bahwa cara mengembangkan permainan Tomo Slash Math Extension sebagai *game* edukatif adalah dengan melakukan analisis ide dan masalah, merancang permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan fungsional, pembuatan *gameplay* sesuai dengan rancangan, pengujian *game* hingga pembangunan (*build*) aplikasi *game* Tomo Slash Math Extension dengan *file extension* ".apk".

Permainan Tomo Slash Math Extension telah diuji menggunakan uji coba Alpha dan Beta. Pada uji coba Alpha, semua kebutuhan fungsional telah sukses dilakukan dan pada uji coba Beta, diperoleh hasil dengan kategori "Sangat baik" dan dikatakan "Layak" oleh ahli dengan beberapa masukan. Selain itu, peneliti mendapatkan wawasan yang lebih luas dengan melakukan penelitian ini serta dapat menyelesaikan skripsi peneliti.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah diperoleh dari penelitian ini, terdapat juga saran yang nantinya akan lebih berguna dalam pengembangan penelitian selanjutnya. Berikut adalah beberapa saran dari peneliti:

1. Permainan dapat ditambahkan mode *endless*: untuk permainan tanpa batas beserta papan skornya sendiri.
2. Permainan dapat ditambahkan *Visual Effect* yang memadai untuk peningkatan grafis.
3. Soal Matematika dapat ditambahkan variasi operasinya untuk jenjang yang lebih tinggi.
4. Permainan dapat ditambahkan ceritanya untuk mengetahui latar belakang karakter dan tempat.