

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dan metode yang sudah dilakukan pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Tomo Slash Dengan Literatur Hiragana Berbasis Android Menggunakan Unity 2d” dapat ditarik kesimpulan bahwa cara mengembangkan game edukasi Tomo Slash sebagai media pembelajaran adalah dengan melakukan analisis kebutuhan fungsional, pembuatan gameplay yang sesuai dengan rancangan, pengujian, dan build aplikasi game Tomo Slash Learn Hiragana dengan format “.apk”.

Game Tomo Slash Learn Hiragana telah dilakukan pengujian Alpha dan Beta. Pada tahap pengujian Alpha, semua kebutuhan fungsional telah berhasil dilakukan. Pada pengujian Beta didapatkan hasil dengan kategori “Sangat Baik”. Game edukasi Tomo Slash Learn Hiragana juga telah dinyatakan “Layak” dengan adanya pengujian Beta dengan beberapa masukan yang harus dipenuhi pada pengembangan kedepannya. Selain itu, dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti mendapat tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman serta dapat menyelesaikan skripsi peneliti.

5.2 Saran

Dari hasil kesimpulan yang telah dibuat oleh peneliti maka, terdapat saran-saran yang diharapkan nantinya akan berguna dalam pengembangan pada penelitian berikutnya. Berikut saran – saran pada pengembangan kali ini:

1. Dapat menambahkan atau membuat UI/UX yang lebih baik lagi.
2. Dapat menambahkan atau membuat SFX yang lebih baik lagi.
3. Dapat menambahkan atau membuat Music pada game yang lebih baik lagi.
4. Dapat menambahkan cerita yang sesuai dengan tema.
5. Dapat menambahkan quest/obstacle.