

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan penjelasan yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya hingga tahap implementasi dan pembahasan *game* serta berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Permainan “Belajar Bersama Panda” telah berhasil dibuat dengan menggunakan *software Construct 2*, dan dapat berjalan dengan baik dan siap untuk dimainkan.
2. Permainan “Belajar Bersama Panda” yang ber-*genre game edukasi* telah menyesuaikan pelajaran kelas 3-6 SD sehingga permainan dapat menjadi metode pembelajaran.
3. Permainan “Belajar Bersama Panda” sudah sesuai dengan tahapan-tahapan pada *Software Development Life Cycle (SDLC)*.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah penulis diterapkan diatas, maka ada beberapa saran yang dapat penulis berikan berkaitan dengan permainan ini, sehingga permainan ini dapat menambah, memperbaiki, dan meningkatkan kualitas pada permainan ini, berikut adalah beberapa saran yang diberikan :

1. Menambahkan *platform* lain seperti iOS dan windows phone supaya dapat menjangkau lebih luas.
2. Menambahkan tingkat kesulitan dengan cara memberi durasi waktu permainan.
3. Menambahkan layout level supaya pemain dapat memilih level.
4. Menambah *local storage* sehingga pemain dapat melanjutkan permainan yang tersimpan.
5. Menambah karakter utama sehingga pemain dapat memilih karakter lainnya.
6. Menambah rintangan yang ada supaya permainan lebih menantang.
7. Menambahkan iklan.

