

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari tahap pembuatan *game* Giza yang telah di lakukan, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan *game* ini di pengaruhi metode *Game Development Lyfe Cycle*, kemudian telah di hasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran dengan nama “Giza”.
2. Tahap pra produksi meliputi pengumpulan data.
3. Dari penelitian ini dihasilkan sebuah penelitian *game* Giza dengan fitur menu belajar, menu kuis, menu pengaturan dan tombol keluar dari *game*.
4. *Game* ini telah di serahkan sesuai dengan kebutuhan sekolah dan telah di serahkan kepada TK Pertiwi Tamanagung.
5. Berdasarkan informasi yang telah di kumpulkan dalam penelitian, dan dikemas dalam permainan edukasi. *Game* ini meliputi *basic animation*, *keyframe*, *scene* dan *coding*.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan dari tahap pembuatan *game* Giza yang telah di kerjakan, beberapa saran yang dapat di ambil untuk mengembangkan pembuatan video kedepannya :

1. Media pembelajaran ini sebaiknya tidak hanya untuk pihak sekolah, tapi semua orang bisa menikmati.

2. Pelajari lebih banyak mengenai teknik – teknik dalam pembuatan *game*, karena sebagai menambah wawasan tentang koding dan animasi.

