

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang perancangan *game* EduMath berbasis *Android* menggunakan *Unity*, maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan *game* EduMath
2. EduMath merupakan *game* edukasi tentang operasi dasar matematika yang dapat dimainkan oleh semua kalangan.
3. Pengembangan *game* EduMath menggunakan metode GDLC atau *Game Development Life Cycle*.
4. *Game* EduMath ini di *publish* ke *Google Play Store* agar dapat diunduh dan dimainkan oleh semua kalangan.
5. Berdasarkan hasil *testing* tentang menampilkan *gameplay*, fungsi tombol *on off*, *score* bertambah dan melanjutkan ke soal berikutnya jika menjawab soal dengan benar, dan waktu berkurang serta tidak melanjutkan ke soal berikutnya jika salah menjawab soal dengan status terpenuhi.
6. Berdasarkan hasil tahap beta, semua *tester* yang berpartisipasi mengatakan bahwa tampilan pada *game* EduMath sudah bagus dan fungsi yang ada telah berjalan dengan baik.

5.2 Saran

Dalam pembuatan *game* EduMath, peneliti merasa masih memiliki beberapa kelemahan dan potensi untuk pengembangan lebih lanjut. Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu :

1. Pada *gameplay* bisa diberikan berbagai macam animasi agar *game* lebih menarik.
2. Sistem misi atau *achievement* agar pemain lebih tertantang untuk memainkan *game* ini terus-menerus.
3. *Collectable item* yang bisa didapatkan ketika bermain, untuk menarik rasa penasaran pemain sehingga akan terus memainkan *game* ini.

