

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari keseluruhan penjelasan dan pembahasan materi pada bab-bab sebelumnya, dapat diambil beberapa kesimpulan pokok dalam Pembuatan *Game* Edukasi Berbasis Android ‘Wawasan Kebangsaan’, yaitu sebagai berikut:

1. Pembuatan *game ini* dibangun dengan *software* Adobe Flash CS6 dan keseluruhannya menggunakan bahasa pemrograman ActionScript 3.0
2. *Game* Wawasan Kebangsaan ini merupakan *game* kuis pilihan ganda untuk menguji pengetahuan wawasan kebangsaan. Terdiri dari empat kategori soal dimana masing-masing kategori terdapat 15 soal.
3. *Game* dapat dijalankan dan dimainkan di *smartphone* Android dengan ukuran layar 1920 x 1080 pixel atau setara 4,7 – 5,5 inc.
4. Dari pengujian Black Box Testing, seluruh fungsi *input* dan *output* serta kontrol *game* Wawasan Kebangsaan sudah berfungsi sesuai rancangan.
5. Dari hasil kuisisioner yang telah dibagikan kepada 25 orang responden secara acak, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi Wawasan Kebangsaan sangat membantu dalam menguji pengetahuan tentang wawasan Indonesia. Dan setelah kuisisioner diolah, *game* edukasi Wawasan Kebangsaan yaitu dinyatakan sangat diterima.

5.2. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan, dapat diambil beberapa intisari saran dalam penelitian ini, saran-saran tersebut yaitu:

1. Untuk logo *game* Wawasan Kebangsaan harus lebih mencerminkan tentang keseluruhan *game*. Maka logo harus menampilkan sepeda sebagai *icon* utama.
2. Kualitas *game* ini dapat ditingkatkan kembali dengan menambahkan fitur seperti fitur koleksi sepeda yang telah didapat oleh pemain dan fitur *highscore*.
3. Soal yang ditampilkan bisa lebih variatif seperti menambahkan soal memasangkan atau mencocokkan agar menambah tantangan dalam menjawab soal.
4. Soal yang ditampilkan untuk setiap kategori soal dapat di-*update* setiap harinya. Jadi memungkinkan pemain mendapat soal yang berbeda setiap hari jika memainkan *game* ini.
5. Game dapat menampilkan sepeda apa saja yang akan di dapat pemain jika berhasil menjawab setiap kategori soal.
6. Pertanyaan dalam indikator kuisisioner harus lebih terperinci dan mendetail, seperti apakah waktu 15 detik yang diberikan untuk setiap soal sudah cukup, atau apakah dengan adanya 4 kategori sudah menguji tentang pengetahuan Indonesia.