

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan pengujian pada *game* edukasi “Fight The Dengue” yang dilakukan sebelumnya. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan dan pembuatan *game* “Fight The Dengue” menggunakan *construct 2* berjalan dengan baik. Pembuatan *game* dengan menggabungkan *asset*, *sound* dan *source code* berupa *event sheet* menjadikan *gameplay* permainan yang utuh untuk siap dimainkan pada *smartphone*.
2. Pengujian kelayakan dan *gameplay* permainan *game* edukasi “Fight The Dengue” mendapatkan presentase nilai 84,5 % dari perhitungan kuesioner dengan 40 responden yang setuju *game* edukasi ini layak untuk dimainkan dan setuju bahwa *game* “Fight The Dengue” memberikan edukasi tentang pencegahan Demam Berdarah Dengue yang disebabkan oleh nyamuk *aedes aegypti*.

### 5.1 Saran

*Game* edukasi “Fight The Dengue” masih memiliki beberapa kekurangan dan mempunyai potensi untuk dikembangkan lebih baik lagi. Berikut ini adalah beberapa saran agar *game* dapat dikembangkan semakin baik kedepanya.

1. Penambahan level dan rintangan dalam setiap level agar *game* lebih menantang untuk dimainkan.
2. Penambahan edukasi tentang pencegahan Demam Berdarah Dengue agar pengetahuan pemain terhadap bahaya nyamuk *aedes aegypti* lebih luas.
3. Mempublikasikan *game* dengan *release ke playstore*, agar *game* dapat dimainkan dan mengedukasi lebih banyak orang.

4. Peningkatan dari segi animasi karakter, tampilan, dan komponen-komponen lain dalam *game* agar lebih menarik untuk dimainkan.
5. Menambahkan edukasi pencegahan demam berdarah pada bagian *gameplay* permainan agar edukasi yang tersampaikan lebih banyak kepada pemain.

