

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam perancangan Game Gambus Berbasis Android maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Perancangan game “Gambus” sebagai media pembelajaran Kebudayaan Nusantara telah berhasil dikembangkan sesuai tahap – tahap pengembangan dan dapat berjalan lancar dalam sistem operasi android. Hasil uji coba game “Gambus” terhadap responden rentang usia 5-13 tahun di lingkungan Kost Alimah (Jl Kaliurang KM. 14) dan Alun Alun Kidul Yogyakarta mendapatkan prosentase 78.66% sampai dengan 89.88% yang berarti game Gambus ini dapat dimainkan dengan mudah dan dapat mempermudah anak dalam mengenal kebudayaan nusantara. Dengan ini Game “Gambus” yang telah dirancang dan dibuat telah dinyatakan layak untuk digunakan.
2. Pembuatan game Gambus sesuai dengan metode pengembangan yang digunakan yaitu GDLC, dimana tahap pertama adalah membuat konsep game yang akan

dibuat yaitu seperti menentukan gambar, suara, dan alur permainan. Kedua adalah membuat desain gambar yang kemudian dimasukkan kedalam aplikasi Game Maker Studio. Ketiga yaitu menambahkan sourcecode didalamnya dan yang terakhir adalah meng export nya menjadi file (.apk).

5.2 Saran

Game edukasi Gambus ini masih memiliki kekurangan dan dapat dikembangkan lebih lanjut agar terlihat lebih baik kedepannya. Berikut saran- saran yang penulis sarankan untuk game edukasi ini :

1. Diharapkan kedepannya game ini memiliki lebih banyak variasi permainan.
2. Kedepannya game “Gambus” dapat dimainkan secara multi-player
3. Harapan selanjutnya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi game dinamis yang mana dapat menambahkan soal ataupun materi secara online menggunakan database.
4. Kedepannya game ini dibuat tidak hanya dalam versi Android saja tetapi tersedia juga untuk versi IOS dan Desktop.