

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian skripsi ini, dapat diambil kesimpulan agar dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah

1. Pada penulisan skripsi ini penulis telah merancang dan membuat game edukasi “Diponegoro Adventure” untuk anak Sekolah dasar agar minat belajar dan kreatifitas anak meningkat. Dengan demikian penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:
  - a. Pembuatan game dengan menggunakan Construct 2 memudahkan penulis untuk mendesain dan merancang alur pembuatan game Diponegoro Adventure. Disamping itu, agar siswa-siswi SDN Karang Sari 1 kelas V dapat dengan mudah memainkan game ini. Karena game Diponegoro Adventure hanya menggunakan dua input device yaitu mouse dan keyboard yang semua orang pergunakan jika berhadapan dengan laptop dan komputer. Oleh karena itu game ini jadi lebih mudah di mainkan oleh siswa-siswi.
  - b. Alur cerita yang singkat mempermudah siswa untuk belajar dan mengerti akan Sejarah Pangeran Diponegoro. Karena hanya point-point dari peperangan Diponegoro yang diambil menjadi alur cerita pada game ini.
2. Tanggapan dari siswa-siswi SDN Karang Sari 1 kelas V B sangatlah antusias. Secara bergantian siswa-siswi mencoba bermain game

Diponegoro Adventure dan mencoba untuk me-running game dari construct 2 atau pun dari file jadi yang (.html).

## 5.2 Saran

Dibuatnya game sebagai media pembelajaran ini diharapkan dapat bisa lebih membantu siswa-siswi sekolah dasar mengetahui sejarah Pahlawan Indonesia yaitu Pangeran Diponegoro. Selain bermain mendapatkan juga wawasan. Terdapat beberapa hal mungkin dapat dijadikan referensi untuk pengembangan aplikasi game ini diantaranya :

- a. Game ini hanya dikhususkan untuk sejarah pangeran diponegoro, diharapkan kedepannya game ini dapat dikembangkan dengan ditambahkan materi sejarah-sejarah pahlawan Indonesia lainnya. Untuk membantu siswa-siswi dalam belajar pelajaran IPS dengan menggunakan software construct 2 berbayar agar tidak adanya batasan fitur-fitur dalam pembuatan game.
- b. Dalam pengembangan selanjutnya dapat ditambahkan animasi dan gambar-gambar yang lebih menarik untuk media pembelajaran IPS selanjutnya.