

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapat dan metode yang digunakan pada penelitian yang berjudul “Perancangan Game Edukasi Anak Puzzle Pengenalan Hewan Endemik Indonesia Berbasis Andorid”, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perancangan *game* edukasi “Puzzle pengenalan Hewan Endemik Indonesia” menggunakan *game engine Construct 2* berhasil dan menghasilkan aplikasi berformat *apk* yang berjalan pada platform android serta bisa dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil pengujian alpha dengan metode black box dapat disimpulkan bahwa mekanisme game edukasi “Puzzle pengenalan Hewan Endemik Indonesia” dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
3. Berdasarkan hasil pengujian beta terhadap pengguna mendapat hasil 88,85%. Dengan begitu hasil presentase menunjukkan bahwa termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan dinyatakan “Layak”.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dibuat dari penelitian ini maka, terdapat saran-saran penelitian selanjutnya. Adapun saran-saran tersebut akan berguna dalam pengembangan penelitian selanjutnya. Adapun saran-saran tersebut antara lain:

1. Permainan dapat menambangkan sistem level dengan layout puzzle yang berbeda.
2. Permainan dapat lebih ditambahkan animasi.
3. Permainan dapat ditambahkan UI/UX yang lebih menarik.
4. Permainan dapat ditambahkan minigame lain selain jigsaw puzzle.
5. Permainan dapat ditambahkan fitur highscore.
6. Permainan dapat dipublikasikan ke Google Play Store.