

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan ulasan bab serta proses terakhir dan perancangan *game* “*Math Learning*” menggunakan Construct 2 maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah *game* edukasi berbasis sistem operasi *android* yang dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran anak usia dini dengan tema matematika atau perhitung sehingga dapat mengenalkan angka-angka dan operasi hitung.
2. *Game* “*Math Learning*” dalam pembuatannya menggunakan pedoman *Game Design Document* untuk menyusun dokumentasi. Aplikasi yang digunakan untuk membuat *game* diantaranya Adobe Illustrator untuk pembuatan grafis *game*, pembuatan sistem *game* menggunakan Construct 2, untuk menjadi *game* ke sistem operasi *android* menggunakan Phonegap. Setelah *game* selesai dibuat dilakukan sebuah *testing* untuk mencari kemungkinan bug yang ada dan dapat dilakukan perbaikan, metode *testing* yang digunakan adalah *Black-box Testing*.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian, analisa, pembahasan dan uji coba pada *game* edukasi berbasis *android* untuk pembelajaran pada anak usia dini,

maka untuk perkembangan penelitian selanjutnya, penulis menyarankan sebagai berikut:

1. *Game* edukasi ini masih belum sempurna dengan grafis yang berbentuk dua dimensi, sedangkan teknologi terus berkembang dengan cepat. Oleh karena itu, maka diharapkan *game* edukasi bisa ditingkatkan sesuai dengan perkembangan teknologi.
2. Pengembangan dapat dilakukan perluasan sehingga tidak hanya terdapat pada sistem operasi *android*, bisa dikembangkan di sistem operasi seperti iOS atau konsol *game* lainnya.
3. Pengoptimalan *resource file* yang digunakan untuk pembuatan grafis dan audio *game* dengan kualitas yang bagus harus menggunakan file berukuran besar, maka diharapkan dapat membuat *resource file* lebih kecil sehingga meningkatkan efektifitas *game*.