

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah game 2D platformer edukatif berjudul *Logic Cavern* menggunakan Unity Engine yang menggabungkan elemen teka-teki logika dan matematika dengan mekanik permainan dua karakter yang dapat bergantian dikendalikan oleh pemain.
2. Game telah berhasil diuji menggunakan metode black box dan pengujian kepada pengguna serta ahli. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar fitur berjalan sesuai harapan, dan game ini mendapatkan tanggapan positif dengan skor indeks kepuasan pengguna sebesar 85,76%.
3. Hasil pengujian dari ahli menunjukkan bahwa game ini memiliki struktur permainan dan mekanik yang inovatif, meskipun masih terdapat aspek seperti kenyamanan kontrol yang dapat ditingkatkan lebih lanjut.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya adalah:

1. Berdasarkan masukan dari ahli, kenyamanan kontrol permainan masih dapat ditingkatkan. Pengembangan selanjutnya dapat mempertimbangkan pengaturan ulang posisi tombol virtual.
2. Untuk membuat game lebih menarik, dapat ditambahkan fitur tambahan seperti sistem poin, leaderboard, atau mode multiplayer.

3. Materi edukasi dalam game dapat diperluas, misalnya dengan menambahkan variasi soal logika, teka-teki bahasa, atau sejarah agar cakupan edukatif semakin luas dan bermanfaat.

