

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan untuk mengakhiri pembahasan “Perancangan Game Edukasi Speak With Me Berbasis Android” sebagai media pengenalan, pembelajaran, dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, maka dapat menyimpulkan :

1. *Game* berbasis android ini sebagai media pengenalan, pembelajaran berbahasa Inggris melalui *game mobile*, dengan para pengguna *game* ini.
2. Tahap-tahap perancangan dan pembuatan *game* ini adalah konsep dasar, *tool* (aplikasi yang digunakan), pembuatan *gameplay*, pembuatan *asset*, pembuatan *game* dan *publishing*.

5.2 Saran

Untuk memahami sebuah sistem aplikasi maupun *game* di perlukan pemahaman program aplikasi serta fungsinya. Untuk itu peneliti memberikan saran dengan berharap bisa dipertimbangkan yaitu :

1. Aplikasi *game* ini masih sangat sederhana, dengan kemajuan teknologi yang cepat berkembang, perlu adanya *update system* untuk memperbarui *game* ini

2. Perlu adanya tambahan kategori dalam pembelajarannya, seperti *conversation* sederhana.
3. Tampilan *game* dibuat lebih menarik untuk anak-anak maupun orang dewasa.
4. Dapat ditambahkan lagi mode Bahasa asing lainnya.
5. *Game* ini hanya dapat berjalan dengan baik ketika dijalankan pada *hardware* dan *software* yang telah disarankan pada perancangan ini, sebaiknya periksa dahulu perangkat yang akan digunakan untuk *game* ini.
6. Harapan penulis, semoga *game* ini dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

