

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan untuk mengakhiri pembahasan “Perancangan Game Edukasi Need For Safety Berbasis Android” sebagai media pengenalan dan pembelajaran bagi anak-anak usia dini tentang rambu lalu lintas, maka dapat menyimpulkan :

1. Untuk membuat game Need For Safety dilakukan beberapa langkah, yaitu dimulai dari pembuatan aset game, *perancangan GDD (Game Design Document)*, dan membuat rancangan tampilan antar muka. Hasil rancangan tersebut kemudian diimplementasikan ke dalam game Engine Scirra Construct 2.
2. Game “Need For Safety” ini memiliki 2 level yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.

5.2 Saran

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

1. Aplikasi *game* ini masih sangat sederhana, perlu adanya pengembangan lebih lanjut lagi.
2. Perlu adanya tambahan objek lalu lintas pada learning

3. Tampilan design *game* masih sangat sederhana perlu dibuat lebih menarik lagi untuk menarik minat anak-anak.
4. Tingkat kesulitan dari *game* ini sangat rendah, perlu adanya pembaruan untuk membuat *game* ini lebih seru dan lebih menantang sehingga tidak menimbulkan kebosanan bagi yang memainkan.
5. Harapan penulis, semoga *game* ini dapat bermanfaat dan digemari khususnya bagi anak-anak usia dini agar dapat menambah wawasan dan pengetahuan sejak dini tentang rambu-rambu lalu lintas.

