

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian, pembahasan, serta implementasi yang dilakukan pada bab sebelumnya. Dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan dan perancangan game Petualangan Masha menggunakan software Construct 2 sebagai *software* utamanya dan CorelDrawX6, Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Illustrator CS6 sebagai *software* pendukung.
2. Game “Petualangan Masha” dapat dijadikan sebagai media hiburan sekaligus sebagai media pembelajaran kepada anak-anak tentang Bahasa Inggris. Dan dengan adanya *game* ini anak-anak mulai bisa menghafal nama-nama buah, hewan dan angka dalam Bahasa Inggris.
3. Dari pengujian *Black Box Testing* seluruh fungsi dan *control game* “Petualangan Masha” sudah berjalan dengan baik sesuai rancangan.
4. Proses *bulid* dilakukan menggunakan software Intel XDK agar dapat menghasilkan file .apk

5.2 Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan dapat diambil beberapa saran dalam penelitian ini, saran tersebut meliputi:

1. Untuk membuat game yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam sebuah tim. Sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain *gameplay*, ada yang bertugas sebagai programernya dan pembagian tugas lainnya. Sehingga game dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif.
2. Saat ini game baru bisa dimainkan sampai level 3 dan pertanyaan masih sedikit belum *random*, semoga kedepannya game ini dapat dikembangkan menjadi lebih banyak level, rintangan dan pertanyaan yang *random*.
3. Semoga kedepannya game ini tidak berbasis OS Android saja, namun juga tersedia untuk IOS.