

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan skripsi ini dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Pembuatan game diawali dengan menentukan konsep dan kemudian ditentukan genre dalam game ini adalah game edukasi dengan target pasar utama anak-anak, fokus game ini adalah mengenalkan binatang mamalia kepada anak-anak.
2. Setelah konsep telah ditentukan, kemudian dilanjutkan merancang desain game secara keseluruhan dan membuat komponen-komponen yang akan dipakai di dalam game yang meliputi tulisan, gambar, tombol, efek suara, dan juga background, setelah semua komponen siap barulah game dibangun.
3. Setelah game selesai dibangun selanjutnya dilakukan pengujian. Pengujian materi game dilakukan dengan validasi materi oleh guru SD dan guru TK. Hasil yang didapat dari tahapan pengujian adalah semua materi valid. Pengujian fungsionalitas dilakukan oleh responden, hasil yang didapat komponen pengujian berjalan sesuai dengan rancangan.

#### 5.2 Saran

Game Edukasi Mengenal Binatang Mamalia ini masih memiliki potensi pengembangan lebih lanjut, berikut adalah kumpulan saran untuk pengembangan game ini lebih lanjut :

1. Belum semua peta wilayah Indonesia dipakai dalam game ini, sehingga nantinya bisa dikembangkan lagi agar semua wilayah bisa dipakai.

2. Jumlah binatang dalam game di perbanyak dan juga di tambahkan level, karena jumlah bintang yang di pakai dalam game ini masih terbatas, dan juga hanya terdapat satu level. Atau bisa juga di kembangkan untuk di tambah jenis bintang yang lain tidak hanya binatang mamalia.
3. Ditambahkan suara di bagian informasi, sehingga anak-anak yang belum bisa membaca juga mendapatkan informasi yang di sampaikan.
4. Game dapat dibuat multiplatform karena Construct 2 mendukung multiplatform, hanya perlu diperbarui pada bagian *export*

