

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Pada penjelasan dan ulasan seluruh bab serta proses terakhir perancangan *game Loop* menggunakan *Game Maker Studio* maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perancangan dan pembuatan *game* permainan bahasa indonesia, matematika dan ipa bertujuan untuk menarik minat anak-anak yang berusia setingkat siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam belajar bahasa indonesia, matematika, dan ipa agar siswa dapat termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya.
2. Memberikan hiburan, menarik minat siswa sekaligus pembelajaran dan pengetahuan kepada siswa mengenai *game* edukasi berbasis Android.
3. Ada beberapa tahapan dalam membuat *game Loop* diantaranya, *requirement* yaitu mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang diaplikasikan ke dalam *software*, setelah apa yang dibutuhkan sudah lengkap maka, *analysis* dan *design*, tahap ini melengkapi data yang dibutuhkan untuk pengembangan dan perancangan sistem, kemudian *coding* dan *implementation* dan *testing*, pada tahap ini dilakukan realisasi dari data yang telah didapat dan dirancang pada tahap *design*, dikembangkan menjadi program nyata serta dilakukan implementasi terhadap apa yang telah dibuat pada tahap *coding*, kemudian dilakukan

*testing* untuk menguji kelayakan program. Kemudian tahap *maintenance* melakukan perbaikan pada program apabila terjadi kesalahan.

4. Dalam pembuatan *game Loop* terdapat unsur-unsur grafis, animasi dan sound.
5. Pembuatan *game* ini menggunakan *Game Maker Studio* mempermudah dalam penyusunan *resource* gambar dan pengkodean karena memiliki folder yang terstruktur.
6. Pengembangan *game* ini berbasis sistem operasi Android dan bisa juga di windows, memiliki 3 level yang berbeda serta memiliki main menu : *mulai, petunjuk, keluar* dan tombol *motivasi*.

## 5.2 Saran

Pembuatan *game Loop* ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran agar *game Loop* ini bisa berfungsi dengan lebih optimal yaitu sebagai berikut :

1. Untuk membuat *game* yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam 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. Dalam pengembangannya *game Loop* ini hanya dapat dimainkan *single player*, harapan kedepannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan secara luas tidak hanya pada *smartphone* Android.
3. Memperbaiki design grafis dari *game*.
4. Menambahkan karakter dan level akan membuat *game* lebih menarik.
5. *Game* dapat dimainkan oleh orang banyak dengan cara memasukkan permainan ke *playstore*.

