

BAB V

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *Game* edukasi PENGETAHUAN DASAR PILIHAN GANDA dirancang menggunakan metode pengembangan aplikasi MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) versi Luther yang terdapat 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

Aplikasi *game* dikatakan berguna jika memberikan pengalaman kepada anak-anak, yang dapat dikatakan sebagai sifat untuk merancang *game* dengan benar. Artinya anak-anak terbukti dapat memahami kode-kode C# unity dengan memainkan aplikasi *game* ini. Hal ini diharapkan dapat memudahkan anak-anak dalam belajar membuat kembali *game* dengan perangkat lunak unity.

Aplikasi *game* juga memiliki kuis supaya melatih otak anak-anak untuk berfikir, dimana pada *game* ini terdapat beberapa pertanyaan pengetahuan umum dasar. Aplikasi *game* dikatakan interaktif karena membuat anak-anak mengenali dan menilai dimana letak kesalahan mereka sehingga mereka mencari solusi dengan cara berbeda supaya dapat berhasil dalam permainan.

Dapat disimpulkan bahwa *game* ini dapat berguna untuk pembelajaran sesuai dengan kondisi yang perlu dipenuhi agar memberikan pengalaman kepada anak-anak sebagai bentuk kesenangan dan keahlian sehingga dapat memberikan pembelajaran dalam memahami dan mempelajari kode-kode C# unity sesuai dengan rumusan masalah yang telah disusun sebelumnya.

5.2 Saran

Game edukasi yang dibuat masih memiliki kekurangan, maka penulis memberikan beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang, diantaranya:

1. Pengembangan *game* dari bentuk demo menjadi lebih bervariasi berdasarkan

2. penambahan materi pembelajaran kode-kode C# unity, sehingga lebih banyak kode yang dapat dipelajari.
3. Pengembangan bentuk objek 2D ke dalam bentuk animasi 3D yang akan menambah ketertarikan pengguna.
4. Pengembangan *platform* yang digunakan, agar tidak hanya bisa dimainkan pada *platform* windows saja

