

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah

1. Perancangan *Game* dapat menggunakan software figma untuk membuat low fidelity design dan *Adobe Illustrator* untuk membuat asset – asset *Game* yang akan dipakai. Pembangunan *Game* dapat menggunakan *Unity 3D* untuk menggabungkan asset – asset serta menambahkan fitur dan kondisi.
2. Dengan metode *Game Development Life Cycle* pengembangan *Game* menjadi efisien karena metode ini memiliki beberapa tahap antara lain inisiasi, pra-produksi, produksi, *alpha testing*, *beta testing* dan rilis.
3. Dari hasil *Black Box Testing* didapatkan bahwa fungsionalitas aplikasi *Game* perkalian dan pembagian sudah sesuai harapan. Sedangkan dari uji kompatibilitas pada android 4.4 (KitKat) dan android 5(Lolipop) tidak berhasil untuk membuka aplikasi, sedangkan pada android 6 (*Marshmallow*) sampai android 13 berhasil membuka aplikasi dan tidak terdapat kendala. Jadi dapat disimpulkan untuk minimum spesifikasi dari aplikasi *Game* edukasi perkalian dan pembagian matematika dasar yaitu RAM 1,5 GB, dan android 6 (*Marshmallow*). Dari pengujian *User Acceptance Test* mendapatkan rata-rata nilai sebesar 89% termasuk kedalam kategori “sangat baik”.

#### **5.2 Saran**

Saran dari penelitian ini *Game* edukasi matematika perkalian dan pembagian dasar masih bisa dikembangkan lebih lanjut agar dapat meningkatkan minat siswa dalam menggunakannya, fitur yang bisa ditambahkan antara lain :

1. Menambahkan level perkalian dan pembagian karena pada penelitian ini dibatasi sampai level 5
2. Mendesain ulang karakter dan *asset* lain agar lebih menarik
3. Menambahkan *win/lose condition* agar lebih tertantang