

BAB V

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah:

1. *Game* edukasi “Happi” dikembangkan dengan *engine Unity* untuk *platform mobile* menggunakan metode *Game Development Life Cycle* menurut Heather Chandler.
2. *Game* yang dibuat adalah sebagai berikut:
 - a. Ping pong yang dapat dimainkan oleh dua orang. Permainan ini bertujuan untuk memupuk sportivitas dan jiwa kompetitif pada anak.
 - b. Teka-teki laser yang memiliki lima level. Permainan ini bertujuan untuk mengasah kemampuan logika dan pemecahan masalah anak, sekaligus mengajari anak tentang ciri-ciri cahaya.
 - c. Permainan menghafal pola yang bertujuan mengasah kemampuan mengingat anak.
 - d. Permainan mengurutkan gambar yang bertujuan mengajari anak tentang urutan rantai makanan.
3. Pengujian *black box* dengan 51 skenario yang semuanya mendapatkan hasil valid yang membuktikan bahwa *game* sudah sesuai dengan desain pengembang aplikasi.
4. Hasil validasi ahli mendapatkan nilai 79,17% dengan kategori “sangat baik” yang membuktikan bahwa *game* sudah sesuai dengan standar ahli.
5. Hasil pengujian kompatibilitas mendapatkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan lancar pada sistem operasi *Android* dengan level API 23 ke atas.

7.2 Saran

Saran yang dapat disampaikan peneliti berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini adalah:

1. Menambah variasi permainan dan materi yang ada dalam aplikasi.
2. Memperluas topik sehingga mencakup dampak dari implementasi *game* edukasi terhadap anak-anak.
3. Menambah mekanik *gameplay* memanfaatkan fitur gawai seperti giroskop, *accelerometer*, kompas, kamera, dan lain sebagainya.

