

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1. Kesimpulan**

Sesuai dengan uraian dari penjelasan serta pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dan dalam mengakhiri pembahasan pembuatan aplikasi *game* “Hisotira” Berbasis *android* maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Menurunnya minat belajar anak Sekolah Menengah Dasar (SMP) Kelas VIII dalam mempelajari sejarah Kemerdekaan Indonesia.
2. Telah berhasil dibangun aplikasi *game* “Hisotira” yang dibuat sebagai sarana hiburan sekaligus untuk media untuk mempelajari sejarah Kemerdekaan Indonesia.
3. *Game* “Hisotira” merupakan *game* RPG (*Role Playing Game*) yang terdapat unsur edukasi yang bisa dipelajari oleh dan anak Sekolah Menengah Dasar (SMP) Kelas VII.
4. Aplikasi *game* “Hisotira” untuk mengenal dan mempelajari sejarah Kemerdekaan Indonesia di kembangkan menggunakan *game engine* RPG Maker MV. Proses pengembangan berdasarkan pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahap yaitu, (1) Konsep, (2) Desain, (3) Pengumpulan Data, (4) Pembuatan, (5) Pengujian, (6) Distribusi.
5. Aplikasi *game* “Hisotira” berfokuskan pada sejarah Kemerdekaan Indonesia, terdapat 10 karakter *hero* yang bisa dipilih oleh *player* untuk memainkan *game* “Hisotira”.

6. Dari uji kelayakan yang menggunakan uji kuisioner dari 10 orang responden dan 10 pertanyaan yang diajukan, sebagian besar responden menyatakan setuju atau positif lebih banyak daripada jawaban tidak, maka game “Hisotira” ini dinyatakan layak untuk dimainkan.
7. Dengan game Hisotira diharapkan pemain (*player*) dapat mempelajari dan menambah ilmu tentang sejarah Kemerdekaan Indonesia.

#### 4.2 Saran

Setelah melalui rangkaian proses penelitian dan rancangan game ini, penulis mengharapkan saran untuk penyempurnaan dan pengembangan aplikasi *game* “Hisotira” sebagai berikut.

1. Aplikasi *game* “Hisotira” ini dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur tambahan agar game lebih menarik, seperti membangun fitur 3D (Tiga dimensi) pada *game* “Hisotira”.
2. Game “Hisotira” dengan versi sepenuhnya (*Full Version*) dapat dikembangkan menggunakan Bahasa Indonesia dan karakter *Hero* yang dapat diganti menggunakan karakter Pahlawan Nasional.
3. *Game* “Hisotira” dapat dibangun menjadi *game* MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) yang dimana dapat dimainkan secara online oleh banyak *player* dalam waktu bersamaan.
4. Ukuran *size game* “Hisotira” dapat diperkecil sehingga memudahkan *player* untuk mendownload *game* “Hisotira” tanpa menghabiskan banyak ruang dan dapat mengatasi beberapa plugin RPG Maker Mv yang menyebabkan kendala pada aplikasi *game* “Hisotira” di sistem operasi *Android*.