

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah berhasil dibangun aplikasi permainan yang berbentuk kuis “*TRY OUT SMA*” yang dibuat untuk menguji kemampuan siswa-siswi sekolah menengah atas dalam mempersiapkan diri menghadapi Ujian Nasional.
2. Aplikasi Permainan “*TRY OUT SMA*” menjadi sebuah aplikasi yang menghibur serta dapat menambah pengetahuan dalam dunia pembelajaran bagi penggunanya.
3. Permainan “*TRY OUT SMA*” mampu memberikan suasana belajar Matematika, Bahasa Indonesi, Bahasa Inggris, Biologi, Fisika dan Kimia yang berbeda dan dapat menjadi sarana pembelajaran sekaligus sarana hiburan bagi siswa-siswi SMA.
4. Permainan “*TRY OUT SMA*” dapat dimainkan tanpa adanya kesulitan oleh para siswa-siswi, sehingga kuis ini disukai dan mampu memenuhi keinginan siswa-siswi.
5. Dalam permainan ini terdapat tiga menu yaitu Mulai Ujian, Petunjuk, dan Keluar.
6. Pembuatan permainan ini menggunakan *Construct 2* dibuat secara bertahap dimulai dari pembuatan objek atau gambar seperti tombol-tombol,

background, dan juga pengumpulan soal-soal dari LKS siswa-siswi mulai dari kelas 10 sampai kelas 12.

4.2. Saran

Berkaitan dengan telah terselesaikannya penulisan tugas akhir ini, ada beberapa masukan dan saran-saran yang disampaikan sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan lebih lanjut permainan dapat dikembangkan dengan tampilan yang lebih baik dan menambah kategori mata pelajaran lainnya sehingga siswa-siswi dapat belajar menguji kemampuan semua mata pelajaran yang terdapat di sekolah.
2. Untuk membuat *game* 2D yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam tim sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain *game play*, ada yang bertugas sebagai *programmer* dan pembagian tugas lainnya, sehingga *game* dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif.
3. Pada pembuatan *game* 2D harus memperhatikan *resource* gambar dan suara dengan format yang memiliki ukuran yang lebih kecil, supaya dapat meload permainan dengan lebih cepat.
4. Pada materi pembelajaran diubah lebih interaktif lagi, agar pemain merasa tidak bosan dalam memahami materi yang ada di permainan.
5. Soal atau pertanyaan pada aplikasi ini yang berbentuk kuis dibuat dinamis, agar pemain tidak merasa bosan dengan pertanyaan yang sama.
6. Sebagai pengembang atau *developer game* memungkinkan untuk menjadi pembisnis, karena pasar *game* untuk *Android* kian meningkat.