

## BAB IV

### PENUTUP

#### 4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi permainan “*Game Interaktif* Informatika” yang dibuat sebagai media menguji kemampuan pemain dalam mengenal teknologi.
2. Permainan ini mudah untuk dimainkan hanya dengan menjawab pertanyaan yang ada di kuis dan menjawab nama dari pencipta-pencipta aplikasi.
3. *Game Interaktif* Informatika ini berfokus dalam media belajar informatika yang berhubungan dengan teknologi dan komputer.
4. Pemain tidak hanya mendapatkan kesenangan tetapi juga dapat menambah pengetahuan tentang teknologi dan komputer.
5. *Game Interaktif* Informatika ini tidak hanya asik untuk dimainkan tetapi juga membuat pemain yang memainkannya penasaran.
6. Dari hasil uji kelayakan yang menggunakan uji kuesioner dari 30 orang responden dan 10 pertanyaan yang diajukan, pada katagori persentase menunjukan angka 45% pelajar Madrasah Tsanawiyah setuju bahwa aplikasi “*Game Interaktif* Informatika Sebagai Media Pengenalan Dunia Teknologi” dapat mengukur kemampuan belajar siswa-siswi, Pengembangan permainan ini

*multiflatfrom*, artinya tidak dibatasi pada perangkat *Android* tetapi juga bisa dimainkan di *Windows*, dan *IOS*.

7. Dalam permainan ini terdapat dua menu utama yaitu, *Start* dan Aturan Main.
8. Pembuatan permainan ini menggunakan *Engine Construct 2* dibuat secara Bertahap dimulai dari animasi karakter, susunan *layout*, *setting* Menu utama, *setting* Aturan main, *Setting* menu suara, *setting* manu pilih level, *Setting pause*, sampai meng-eksport menjadi *file website*.

#### **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 level lebih banyak lagi.
2. Untuk membuat *game 2D* yang baik dan efektif , sebaiknya dikerjakan dalam tim sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain *game* dan ada yang bertugas sebagai *programmer*, sehingga *game* dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif.
3. Pembuatan *game 2D* harus memperhatikan *resource* gambar dan suara dengan format yang memiliki ukuran yang lebih kecil, agar permainan bisa dimainkan dengan lebih cepat.
4. Buat permainan lebih menantang dengan menambah level.
5. Sebagai pengembang */developer game* memungkinkan untuk menjadi bisnis, karena *game* kini semakin meningkat.

6. Perbanyak memainkan *game Interaktif* Informatika supaya ingat dengan perkembangan teknologi kini semakin berkembang.