

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari perancangan *game* beserta analisa dari hasil program yang telah selesai dirancang dan dibahas pada bab-bab sebelumnya adalah:

1. *Game* ini memuat pembelajaran *Grammar* Bahasa Inggris yang terdiri dari 10 jenis materi didalamnya yaitu *Noun, Pronoun, To Be, Verb, Adverb, Adjective, Preposition, Conjunction, Interjection, dan Tenses*.
2. *Game* ini memuat 10 soal latihan di setiap kelompok untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah disampaikan/dipelajari.
3. Penelitian ini menghasilkan *game* dengan konsep *RPG (Role-Playing Game)* yang menjadikan pemain sebagai karakter pada sebuah *game*.
4. *Game* ini dibuat dengan tujuan menjadikannya media pembelajaran untuk *Grammar* Bahasa Inggris dan meningkatkan motivasi siswa saat pembelajarannya.
5. *Game* ini bersifat *user friendly* dan memiliki tampilan visual yang menarik.
6. *Game* ini terdapat *dialog* dan penjelasan dengan Bahasa Inggris yang dapat membantu pelatihan *listening* dari siswa.

6.2 SARAN

1. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat membuat *game* dengan penjelasan materi yang lebih terperinci dan menambahkan jumlah soal yang dapat diupdate pada menu latihan
2. Diharapkan pengembangan aplikasi selanjutnya dapat mengembangkan fitur tambahan berupa kamus berisi kosakata Bahasa Inggris di setiap permainan yang dilalui.
3. Untuk pengembangan berikutnya, diharapkan dapat mengembangkan pergerakan karakter yang lebih meluas.