

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1. KESIMPULAN

Untuk memperkuat kesimpulan dari penelitian ini, maka penulis melakukan survei kepada orang-orang yang sudah mencoba memainkan game Unity of Code.

Adapun hasil dari survei tersebut bisa dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6.1** Hasil Survei Evaluasi Game Unity of Code

Pertanyaan	Ya	Cukup	Tidak
Apakah game dengan genre seperti ini masih seru untuk di mainkan?	16	34	3
Pertanyaan	Mudah	Sedang	Sulit
Bagaimana tingkat kesulitan simulasi yang ada di game ini?	18	35	0
Pertanyaan	Bagus	Cukup	Jelek
Bagaimana pendapat kalian tentang game ini?	23	30	0
Pertanyaan	Ya	Cukup	Tidak
Menurut kalian, apakah game simulasi seperti ini bisa di gunakan untuk mempelajari komponen-komponen pada game engine Unity?	24	23	6

Berdasarkan dari hasil perancangan yang telah dilakukan serta diuraikan dalam bab-bab sebelumnya dan hasil survei yang ada pada tabel 5.1, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Hasil dari penelitian ini berupa *prototype game platformer-simulation* Unity of Code yang dapat digunakan untuk mempelajari komponen-komponen pada Unity 5 berbasis window.
2. Dengan adanya game Unity of Code ini diharapkan masyarakat secara umum, bukan hanya kalangan IT, dapat mempelajari fungsi-fungsi dari komponen-komponen yang ada pada Unity 5 di waktu luang mereka.
3. Dari hasil survei yang ada pada tabel 5.1, dapat disimpulkan bahwa game Unity of Code memiliki hasil akhir sesuai dengan yang diharapkan dari penelitian ini.

## **6.2. SARAN**

Saran yang dapat diberikan dalam melakukan analisa dan hasil perancangan game edukasi aritmatika ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan lebih lanjut diharapkan game Unity of Code ini dapat berbasis mobile sehingga dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun.
2. Kepada para pembaca atau mahasiswa yang berniat melakukan penelitian skripsi yang sejenis atau ingin melanjutkan penelitian ini, diharapkan untuk menemukan solusi dari kelemahan game yang telah disebutkan di Bab IV.