

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun *game* edukasi untuk pengenalan dasar algoritma berbasis *android*, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

- 1) Perancangan *game* edukasi untuk pengenalan dasar algoritma menggunakan model pengembangan multimedia (*MDLC*) versi Luther yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu dimulai dari *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). *MDLC* cocok untuk perancangan dan pengembangan aplikasi *game* untuk penelitian ini karena tahapannya jelas untuk aplikasi yang tidak terlalu besar.
- 2) Dengan adanya aplikasi *game* edukasi untuk pengenalan dasar algoritma ini, para pelajar terbantu dalam memahami materi algoritma dengan kondisi yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- 3) Dapat membantu para pendidik dalam mengenalkan dasar algoritma sehingga lebih mudah dipahami dengan praktik melalui aplikasi *game* edukasi untuk pengenalan dasar algoritma.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan simpulan yang telah disampaikan, terdapat beberapa hal yang dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Untuk penelitian selanjutnya diharapkan mengembangkan dengan membagi struktur perulangan untuk sintaks *for*, *while do*, dan *repeat until*.
- 2) Supaya tampilan aplikasi tidak monoton, perlu dilakukan pengembangan pada tiap tampilan dan objek permainan.
- 3) Untuk pengembangan selanjutnya agar diberikan mode level acak sehingga pengguna dapat mencoba materi level seleksi, sekuensial, dan perulangan secara acak.
- 4) Pengembangan *game* edukasi untuk sistem operasi yang berbeda seperti *IOS*, *Windows Phone*, dan lain lain.