

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian yang berjudul “**PERANCANGAN *GAME 2D PLATFORMER* DENGAN GABUNGAN EDUKASI BAHASA PEMROGRAMAN C BERBASIS *DESKTOP* MENGGUNAKAN METODE *GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE*”** menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* yang dirancang memiliki jenis *platformer* dan kuis yang dikombinasikan sehingga pemain dapat belajar bahasa pemrograman C sambil bermain *game*.
2. *Game 2D platformer* dengan gabungan edukasi bahasa C ini menyajikan materi pengenalan konsep dasar dalam bahasa Indonesia sebagai media pembelajaran.
3. *Game 2D platformer* dengan gabungan edukasi bahasa pemrograman C berhasil dibuat dengan menggunakan *Unity* dan *Visual Studio Community*.
4. Hasil pengujian *beta* dengan memanfaatkan kuesioner menunjukkan bahwa *game* ini secara umum dianggap bermanfaat sebagai alat pembelajaran bahasa pemrograman C.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi *Game 2D Platformer* Dengan Gabungan Edukasi Bahasa Pemrograman C, adalah sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut terhadap kualitas *gameplay* dan tingkat kesulitan dalam kuis untuk meningkatkan pengalaman bermain dan pembelajaran pemrograman.
2. Menambahkan fitur atau *level* tambahan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi dapat meningkatkan tantangan bagi pemain dan meningkatkan ketertarikan dalam belajar bahasa pemrograman.
3. Peningkatan pada desain antarmuka dan tampilan visual dapat memberikan dampak positif pada keseluruhan pengalaman bermain dan pembelajaran.

Dengan mengimplementasikan saran-saran diatas, diharapkan aplikasi ini dapat terus berkembang dan menjadi alat yang lebih efektif dalam memfasilitasi pembelajaran bahasa pemrograman C bagi pengguna.