

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Saat pembuatan perancangan ini, praktikkan memulai dengan melakukan riset terkait fenomena atau masalah yang sering terjadi tentang kurangnya minat siswa-siswi terhadap matematika. Masalah ini dapat diatasi oleh metode pembelajaran yang dapat meninggalkan kesan. Dari masalah ini, praktikkan mempunyai solusi berupa perancangan media aplikasi game ular tangga. Game ini dibuat dengan tujuan untuk memudahkan dalam permasalahan pengulasan materi bilangan bulat. Harapannya dapat meningkatkan minat siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika, serta mengubah cara pandang siswa tentang matematika yang dianggap menyeringkan. Ide ini diimplementasikan dengan fitur yang lebih berkembang dan modern dari permainan aslinya yang di modifikasi dalam bentuk aplikasi. Dalam permainan ini, siswa akan memasuki petualangan di luar angkasa yang penuh dengan tantangan matematika. Mereka akan menghadapi soal-soal matematika yang dirancang khusus untuk memperkuat pemahaman mereka tentang penjumlahan, pengurangan, pengenalan angka, pola bilangan, dan konsep-konsep matematika dasar lainnya. Mereka akan memecahkan soal-soal matematika dengan menjawab pertanyaan yang muncul setelah spin wheels diputar. Setiap jawaban yang benar akan memajukan siswa ke papan demi papan untuk memenangkan game tersebut. Siswa juga akan berinteraksi dan mengumpulkan karakter-karakter yang ramah dan menarik, seperti alien, dan planet-planet yang unik.

Banyak hal lain juga yang praktikkan dapat pelajari selama merancang aplikasi game ini, salah satunya yaitu pemahaman tentang memilih elemen visual yang cocok seukuran dengan usia anak-anak kelas 1 SD untuk dapat menarik perhatiannya. Praktikkan juga menyadari

pentingnya target *user* untuk menghasilkan game yang tepat guna. Sehingga praktikkan tidak hanya memikirkan dari segi tampilannya saja melainkan juga belajar merancang *usability* yang baik pada game. Namun, masih terdapat kekurangan dari game ini karena keterbatasan alat bantu yang digunakan yaitu Adobe Animate mungkin tidak dapat mengoptimalkan kinerja game secara efisien, terutama untuk game yang kompleks atau dengan tuntutan grafis yang tinggi. Performa game dapat menjadi terhambat jika menggunakan Adobe Animate sebagai alat utama untuk pengembangan game yang lebih rumit. Sehingga praktikkan merancang game ini dengan sederhana dan ringan yang dapat memudahkan anak seusia 7-8 tahun untuk menggunakannya.

## 5.2 Saran

Untuk merampungkan seluruh tahapan perancangan aplikasi ini terdapat beberapa keterbatasan. Praktikkan belum bisa memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi, apabila ingin membuat game yang rumit. Oleh karena itu terdapat beberapa saran untuk pembaca yang ingin merancang game aplikasi, yaitu:

1. Melakukan riset secara mendalam terlebih dahulu dmengenai masalah yang dihadapi agar dapat memberikan solusi yang tepat.
2. Ketahui keterbatasan dari *software* yang akan digunakan dan jangan menggunakan *software* yang bisa menghambat penyaluran solusi yang telah ditetapkan.
3. Penentuan konsep dari visual dapat dilakukan bersama antara desainer dengan konsumen dengan menganalisis kembali tentang masalah ataupun kesulitan yang dihadapi untuk menentukan konsep yang tepat.