BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari semua proses yang dilakukan dalam membangun aplikasi *game* edukasi dan dari hasil wawancara dengan Bapak Ade Oma, S.Pd guru SMA swasta di Cimahi ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa *game* edukasi ini dapat dijadikan salah satu alternatif yang di dalamnya terkandung informasi dan materi-materi sejarah palagan ambarawa.
2. *Game* Palagan Ambarawa dapat dijadikan sebagai salah satu media interaktif yang memperkenalkan materi sejarah dan mengurangi kejenuhan ketika mempelajari sejarah Palagan Ambarawa.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran-saran yang dapat dikemukakan agar menjadi bahan masukan dan pertimbangan adalah sebagai berikut:

1. Karakter atau NPC (*Non Playbel Character*) pada *game* ini perlu diperbaiki dari segi animasi dan grafisnya.
2. Pada *game* ini disarankan untuk menambahkan animasi-animasi tertentu ketika pemain melakukan sesuatu, seperti animasi menurunkan bendera ketika pemain menyelesaikan misi dilevel pertama.
3. Pada *game* ini disarankan untuk menambah fitur *checkpoint* atau *save game*.
4. Pada *game* ini disarankan untuk memberikan algoritma pada penunjuk jalan agar mempermudah *player* untuk mencapai tujuan.