

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini, “Pengembangan Game Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pemrograman Dasar Dengan Engine Godot” telah dilakukan. Berikut ini merupakan beberapa kesimpulan yang dapat diambil setelah pengerjaan penelitian ini :

1. Meningkatkan minat belajar mahasiswa terhadap pemrograman khususnya pemrograman dasar.
2. Menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang bisa dilakukan di kelas maupun di tempat umum.
3. Membantu mahasiswa lebih memahami masalah pemrograman khususnya pemrograman dasar.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan game ini selanjutnya :

1. Perbaikan Berkala

Melakukan perbaikan terhadap mekanisme atau fitur game yang kurang dan juga melakukan dan juga menerima umpan balik dari pemain yang memainkan game ini.

2. Peningkatan Fitur

Menambah fitur – fitur baru yang sesuai agar pemain merasa semakin nyaman dan termotivasi untuk terus memainkan game yang dikembangkan.

3. Menambah Variasi Pembelajaran

Harus melakukan penambahan materi yang disediakan agar game semakin menantang untuk diselesaikan dan juga mampu terus meningkatkan pengetahuan terhadap pemrograman.

Dengan mengikuti saran – saran yang diberikan , diharapkan “Pengembangan Game Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pemrograman Dasar Dengan Engine Godot” dapat terus berkembang dan memberikan pengaruh lebih beras terhadap masyarakat.