

## BAB VI. PENUTUP

### 6.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengujian yang sudah dilakukan, penulis telah menyelesaikan Pembangunan Aplikasi *Game* Edukasi Ritme Game dari Lagu-Lagu Nasional. Jenis *game* edukasi ini adalah *drill and practice*. Pemain dapat mengulangi *stage* lagu untuk meraih *score* tertinggi yang secara langsung dapat menambah pengetahuan pemain tentang irama dan lirik dari lagu yang dimainkan. Dengan dibuatnya *game* ini diharapkan dapat membantu pemain khususnya pemain yang masih berstatus pelajar, yang memiliki mata pelajaran seni musik agar lebih mudah dalam penghafalan lirik dan irama dari lagu-lagu nasional.

### 6.2. Saran

Meskipun *game* “Nusantara Beats” ini telah selesai dibuat, *game* ini masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut agar mampu menjadi *game* yang lebih baik lagi. Berdasarkan saran dan kritik yang penulis terima dari para responden, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan *game* “Nusantara Beats” jika dikembangkan ke versi selanjutnya :

1. Membuat tampilan *game* kompatibel dengan semua jenis *smartphone* agar fitur *game* dapat digunakan dengan baik.
2. Membuat *stage* tutorial untuk pemain pemula.
3. Memperkecil ukuran *game* agar tidak terlalu memakan tempat penyimpanan *smartphone*.
4. Membuat alur cerita lebih kompleks

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Minović and D. Starčević, "Trends in Educational Games Development," *JITA - J. Inf. Technol. Appl. (Banja Luka) - APEIRON*, vol. 1, no. 1, 2011.
- [2] R. G. A. Nugraha, T. S. Florentinus, and K. B. Utomo, "Lagu Nusantara: Android Role Playing Game for Elementary School Music Learning," *J. Prim. Educ.*, vol. 7, no. 2, pp. 137–145, 2018.
- [3] fikta devit rendra Apsari, "Pengelolaan pembelajaran seni musik berbasis teknologi informasi dan komunikasi (tik) di smp negeri 1 sambi boyolali," 2019.
- [4] K. Händel, "Alkoholwirkung in der Resorptionsphase.," *Ther. Ggw.*, vol. 111, no. 5, pp. 756-757 passim, 1972.
- [5] 123040015 Afif Arif Wijaya, ds Sandhika Galih Amalga, and D. Handoko Supeno, "Pembangunan Game My Kalimba SoundMenggunakan Construct 2," no. September, 2019.
- [6] A. Erik, Rahmanto, "Pembuatan Rhythm Game Pada Android Menggunakan Aplikasi Construct 2 ( Studi Kasus : Game Symphony Angklung )," *Knsi 2018*, vol. 2, pp. 856–863, 2018.
- [7] M. Mulyani, K. Nathanael, and R. Sutoyo, "PERANCANGAN RHYTHM GAME ' KINGDOM OF CONCETTA ' BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI UNITY."
- [8] R. R. Rebelo, "Building a music rhythm video game," *Inst. Super. Técnico, Univ. Lisboa*, no. November, p. 10, 2016.
- [9] E. Jim, "Development of a Musical Rhythm Game for iOS," no. May, 2014.
- [10] Qingxiao Yu, "THE DESIGN AND DEVELOPMENT OF AN AUDIO-ONLY RHYTHM GAME", *Vol37, No.1/2*, pp. 1–27, 2017.
- [11] A. . Fallis, "Games, Self and Society," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.
- [12] P. Studi and S.-P. Musik, "RHYTHM GAME SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN KREATIVITAS DALAM BERMAIN MUSIK DI KELOMPOK JURNAL Program Studi S-1 Pendidikan Musik RHYTHM GAME SEBAGAI MODEL PEMBELAJARAN," 2019.
- [13] P.-M. Noemí and S. H. Máximo, "Educational games for learning," *Univers. J. Educ. Res.*, vol. 2, no. 3, pp. 230–238, 2014.
- [14] P. Backlund and M. Hendrix, "Educational games - Are they worth the Effort?: A literature survey of the effectiveness of serious games," *2013 5th Int. Conf. Games Virtual Worlds Serious Appl. VS-GAMES 2013*, no.

November 2015, 2013.

- [15] M. Ma and A. Oikonomou, "Serious games and edutainment applications: Volume II," *Serious Games Edutainment Appl. Vol. II*, vol. II, pp. 1–702, 2017.
- [16] F. Mäyrä, "Mobile Games The Expanding Field of Mobile Gaming Defining a Mobile Game," *Int. Encycl. Digit. Commun. Soc.*, 2015.
- [17] S. Zhong, "A pre-study of the effect of challenge system on type A / B personalities in endless runner mobile game," vol. 1, no. 1, pp. 1–48, 2015.
- [18] W. Goldstone, *Unity Game Development Essentials*. 2009.
- [19] A. A. Heryana, "Bahasa C\_1.pdf," 2004.

