

BAB 4

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Setelah melaksanakan studi independen *Skilvul #Tech4impact: Game Development* ini, saya sebagai peserta program dapat menyimpulkan, bahwa:

1. Lewat studi independen ini, mahasiswa mendapatkan ilmu mengenai *Game Development*.
2. Teknis pembelajaran dari studi independen yang diadakan oleh Skilvul sangat teratur dan cukup berkompeten dalam bidangnya, yaitu teknologi dan edukasi.
3. Pengalaman yang diberikan oleh Instruktur dan Mentor bisa menjadi acuan kepada mahasiswa.
4. Selain *hard skills*, mahasiswa sebagai peserta juga mendapatkan pembelajaran *soft skills* yang akan berguna nantinya saat memasuki dunia kerja.

4.2. Saran

Adapun beberapa saran dari saya sebagai peneliti laporan ini. Harusnya dalam pembagian kelompok dilakukan secara adil, terkadang ada kelompok yang keahliannya kurang semua dan malah ada kelompok yang sangat berkompeten semua, sehingga tidak seimbang ketika mengerjakan tugas bersama. Selain itu saya rasa ada tugas quiz tiap sebelum dan pertemuan *live class* itu terlalu berlebihan, terutama apabila tiap hari topiknya berbeda, seperti tes sesudah *live class* bagi saya sudah cukup untuk penilaian.

Kepada mahasiswa yang tertarik mengikuti program studi independen *Game Development*, saya sarankan untuk memahami *programming* secara dasar terlebih dahulu, selain itu juga minimal punya minat terhadap industri game itu sendiri. Karena mengikuti program ini tidaklah mudah, terutama bagi yang sebelumnya tidak ada pengalaman *programming & coding* sama sekali seperti saya, walau diajarkan *coding* secara dasar.