



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditarik beberapa kesimpulan *game* edukasi pengenalan buah dengan algoritma *naive shuffle* pada *platform android* berhasil dirancang dan dibangun dengan berdasarkan oleh kriteria *game* edukasi. Semakin banyak melakukan pengulangan algoritma *naive shuffle*, maka hasil nilai selisih pengeluaran kombinasi data semakin kecil agar buah yang didapatkan pemain beragam. Setelah melakukan pengujian terhadap *game* yang dibangun dapat disimpulkan *game* edukasi nilai untuk desain dari perhitungan *likert scale* berdasarkan *UI*, kontrol *game*, animasi 70% (setuju). *Game* edukasi disukai oleh anak - anak dengan hasil perhitungan *likert scale* sebesar 78% (setuju). Hasil perhitungan *likert scale* terkait motivasi hukuman, tantangan, *ego-involvement* dan penghargaan 65% (setuju).

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran-saran untuk penelitian yang dapat dilakukan ke penelitian terdapat dapat dibangun sebagai berikut.

1. Berdasarkan nilai kuisioner dapat ditambahkan tantangan dan animasi yang menarik pada permainan, agar pemain tetap tertarik bermain.
2. Dapat ditingkatkan pada bagian responsif pada *game* saat melakukan perpindahan *scene* agar tidak terlalu lama saat melakukan perpindahan.