



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 didapatkan simpulan antara lain sebagai berikut.

1. *Game* simulasi kebun binatang sebagai media pengenalan hewan menggunakan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* telah berhasil dirancang dan dibangun dengan menggunakan Unity3D dan algoritma *Fisher-Yates Shuffle*. *Game* yang dibangun mempunyai fitur *rescue* dengan dua tipe *puzzle* yang berbeda, fitur *notification* berguna untuk mengingatkan pemain bahwa ada *message* baru yang masuk, tombol *food* yang akan mempermudah pemain dalam menuju ke setiap kandang hewan yang sedang lapar untuk diberi makan, *mini games* fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mencari *coin* tambahan, menu *credit* yang akan menampilkan individu yang terkait dengan rancang bangun *game*, dan terdapat fitur *animal info* yang akan menampilkan informasi singkat dari hewan beserta fotonya.
2. Penggunaan *game* dalam pengenalan hewan telah terbukti dapat meningkatkan minat anak dari 2,74 saat diterapkan metode *textbook* menjadi 4,18 setelah diterapkan metode *game* dalam *index* pengukuran minat ARCS.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan telah didapatkan saran-saran untuk melanjutkan penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Dapat ditingkatkan bagian *performance* agar *lag* yang disebabkan oleh *collider* pada *object* bergerak dapat berkurang.
2. Faktor *satisfaction* pada kuesioner pengukuran minat menggunakan *game* mendapatkan nilai paling kecil dibanding tiga faktor lainnya. Faktor tersebut berkaitan dengan kepuasan, sehingga harus dilakukan penambahan tantangan dan kesulitan dalam *game*. Pemberian *award* kepada *player* dapat memberikan kepuasan tersendiri dan memotivasi agar tetap bermain.



UMN