

## BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *game 2D platformer* media pembelajaran OOP dengan algoritma *Fisher Yates* ini telah berhasil dirancang dan dibangun. Nilai-nilai yang didapatkan seperti *usability, narratives, play engrossment, enjoyment, creative freedom, audio aesthetics, personal gratification*, dan *visual aesthetics* didapatkan dari pemodelan soal GUESS-18 (*Game User Experience Satisfaction Scale*). Tingkat penerimaan pengguna menggunakan pemodelan GUESS-18 terdiri atas aspek *usability, narratives, play engrossment, enjoyment, creative freedom, audio aesthetics, personal gratification*, dan *visual aesthetics*. Perhitungan *usability* diperoleh hasil sebesar 90,96% dan dapat disimpulkan bahwa pengguna "sangat setuju/puas" terhadap kontrol permainan. Perhitungan *narratives* didapatkan hasil sebesar 92,38% dan dapat disimpulkan bahwa pengguna "sangat setuju/puas" terhadap fantasi yang ditawarkan dalam permainan *2D platformer*. *Personal gratification* diperoleh hasil sebesar 79,28% dan dapat disimpulkan bahwa pengguna "setuju" terhadap keasyikan bermain *game*.

*Enjoyment* diperoleh hasil sebesar 87,86% dan dapat disimpulkan bahwa pengguna "sangat setuju/puas" terhadap *enjoyment* dari *game*. *Creative freedom* diperoleh hasil sebesar 85,48% dan dapat disimpulkan bahwa pengguna "sangat setuju/puas" terhadap kreativitas dan ilmu yang didapatkan dari bermain *game*. *Audio Aesthetics* diperoleh hasil sebesar 89,76% dan dapat disimpulkan bahwa pengguna "sangat setuju/puas" terhadap lagu dan suara yang terdapat dalam *game*. *Personal gratification* diperoleh hasil sebesar 87,86% dan dapat disimpulkan bahwa pengguna "sangat setuju/puas" terhadap performa bermain masing-masing. *Visual aesthetics* diperoleh hasil sebesar 94,05% dan dapat disimpulkan bahwa pengguna "sangat setuju/puas" terhadap *asset visual* yang terdapat dalam *game*. Berdasarkan nilai-nilai GUESS-18 yang diperoleh untuk tingkat penerimaan pengguna dengan total rata-rata sebesar 88,45%, dapat disimpulkan bahwa *game 2D platformer* sebagai media pembelajaran OOP dengan algoritma *Fisher Yates* dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran OOP kepada pengguna.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat diterapkan untuk penelitian selanjutnya berdasarkan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Game* berikutnya dapat meningkatkan nilai GUESS-18 terutama pada bagian *Play Engrossment* (PE) karena merupakan segmen yang memiliki nilai terkecil dibanding dengan segmen GUESS-18 lainnya.
2. *Game* dapat dikembangkan lebih lanjut seperti menambahkan *storyline* pada alur cerita, menambahkan fitur *multitplayer* sehingga fitur-fitur tersebut mampu untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna pada GUESS-18 segmen *Social Connectivity* dan *Narratives*.
3. Pembelajaran bahasa pemrograman yang lainnya seperti pembelajaran bahasa pemrograman *Python*, *Typescript*, atau *PHP*. Bahasa pemrograman tersebut sangat luas digunakan dalam dunia pemrograman dan masih digunakan hingga saat ini.

