

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. *Game* edukasi *My Little Adventurer* telah berhasil dirancang dan dibangun dengan menggunakan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* untuk melakukan pengacakan terhadap soal yang muncul pada bagian kuis.
2. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan kuesioner kepada 38 responden, diperoleh nilai kepuasan pemain terhadap *game My Little Adventurer* sebesar 82.08% yang merupakan nilai dengan predikat 'Baik' dimana aspek *Visual Aesthetics* memperoleh nilai tertinggi yakni 87.35% dengan predikat 'Sangat Baik', sedangkan aspek *Play Engrossment* memperoleh nilai terendah yakni 75.7% dengan predikat 'Baik'.
3. Berdasarkan hasil evaluasi terhadap perbandingan antara nilai kuis pada soal *pre-test* dan *post-test* yang diberikan, terdapat 86.84 % pemain atau setara dengan 33 pemain dari total keseluruhan sebanyak 38 pemain berhasil mengalami peningkatan terhadap perkembangan etika setelah menyelesaikan pembelajaran melalui *game My Little Adventurer*.

5.2 Saran

Berikut merupakan saran yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya yang serupa.

1. Untuk meningkatkan ketertarikan pemain terhadap permainan yang tergolong pada *construct Play Engrossment*, dapat dilakukan *customize character* sehingga mampu mendorong pemain untuk dapat lebih masuk ke dalam cerita dengan melihat karakter dalam permainan tersebut sebagai dirinya yang secara visual identik.
2. Meningkatkan variasi terhadap strategi permainan pada setiap pilihan cerita sehingga memberikan pengalaman bermain yang beragam dan menarik.

3. Membuat *game* yang tidak terbatas hanya pada sistem operasi Android melainkan dapat dimainkan pada sistem operasi iOS untuk dapat meraih pengguna secara lebih luas.
4. Mengamati tingkat pemahaman etika pada anak melalui evaluasi dari sisi orang tua untuk menilai peningkatan terhadap perilaku anak secara langsung.
5. Permainan dapat dikembangkan menggunakan suara pada setiap karakter untuk mempermudah pemahaman anak.

