

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan disimpulkan bahwa rancang bangun *game* edukasi untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai batas konsumsi gula harian di Banten dengan menggunakan *fuzzy logic* berhasil dirancang dan dibangun. Melalui uji coba responden terhadap permainan yang sudah berhasil di rancang dan dibangun didapatkan beberapa nilai seperti nilai *pre test*, *post test*, dan nilai GUESS-18. Berdasarkan hasil perhitungan dari 33 total responden didapatkan bahwa sebanyak 19 responden atau 57,57% yang memiliki peningkatan nilai pengetahuan dan sebanyak 14 responden atau 42,42% yang tidak memiliki peningkatan nilai pengetahuan. Berdasarkan hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran melalui *game* edukasi bisa berdampak sebagai sebuah media pembelajaran. Didapatkan juga nilai kepuasan pengguna dengan menggunakan GUESS-18 adalah 77,84% atau bisa disimpulkan bahwa pengguna ”setuju/puas” terhadap permainan *game* edukasi. Berdasarkan tingkat kepuasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi bisa menjadi salah satu alternatif media pembelajaran.

5.2 Saran

Berikut adalah beberapa saran yang dapat diterapkan untuk penelitian selanjutnya.

1. Mengubah pertanyaan yang sebelumnya hanya menggunakan tulisan di ubah menjadi gambar dari sebuah produk agar memberikan pengalaman bermain yang lebih berkesan kepada para pemain.
2. Memberikan tantangan seperti penambahan *trap* atau *enemy* sebagai tantangan terhadap pemain sebelum melakukan *quiz*.
3. Menambahkan efek dan animasi terhadap *quiz* setelah pemain memilih jawaban agar permainan terkesan lebih menarik.
4. Menambahkan *npc* untuk memberikan penjelasan dan ilmu pengetahuan dalam dialog kepada para pemain agar meningkatkan minat belajar pemain.