

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berikut kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian ini :

1. Penggunaan media *game* sebagai media edukasi dapat meningkatkan pengetahuan akan flora dan fauna yang ada di hutan pulau kalimantan, berdasarkan hasil kuesioner yang dihitung menggunakan skala likert diperoleh hasil sebesar 78% yang artinya responden setuju setelah memainkan *game* ini dapat mengetahui situasi dan kondisi flora dan fauna yang ada di hutan pulau kalimantan serta bagaimana cara menjaganya.
2. *Game* "SAVE THE FOREST" telah layak dimainkan karena telah memenuhi kriteria usability dalam standar ISO 9126. Hasil yang diperoleh setelah melakukan kuesioner terhadap 30 responden menghasilkan presentase sebesar 80.6% responden sangat setuju bahwa *game* "SAVE THE FOREST" mudah dipahami, mampu dipelajari, mampu dioperasikan, dan menarik.
3. Proses perancangan dan pembuatan *game* "SAVE THE FOREST" menggunakan metode pengembangan *Game Development Life Cycle (GDLC)*. Fase pengembangan yang dilalui adalah *Initiation, Pre-Production, Production, Testing, Beta Version, Release Version*.
4. Pengembangan *game* "SAVE THE FOREST" menggunakan software Godot Engine sebagai *game engine*. *Game* ini memuat konten berupa informasi flora dan fauna di hutan pulau kalimantan. *Game* ini dijalankan menggunakan platform *Android*. Genre dari *game* ini adalah *Platformer 2D*. *Game* ini di desain memiliki berbagai level, satu level *lobby* yang memuat *video* kondisi hutan yang ada serta kondisi flora dan fauna didalamnya dan tiga level yang memuat *game platformer*. Tiga level yang ada pada *game* ini memiliki tingkat kesulitan mudah, menengah, dan sulit.

5. *Game* berhasil dijalankan pada *device* dengan os *android version 9.0* keatas dengan lancar, tetapi mengalami *crash* pada saat dijalankan pada *device* dengan os *android 7.0*, dengan tampilan *black screen* pada *device* dan tidak dapat digunakan sama sekali.
6. *Game Save The Forest* merupakan media edukasi yang menarik dengan 26.66% dari 30 responden sangat setuju, 43.33% dari 30 responden setuju, dan 30% dari 30 responden sisanya memilih netral.
7. *Game Save The Forest* meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai kegiatan yang dapat memicu kepunahan flora dan fauna yang ada dipulau Kalimantan dengan 26.66% dari 30 responden sangat setuju, 53,33% dari 30 responden setuju, dan 20% dari 30 responden sisanya untuk memilih netral.
8. *Game Save The Forest* meningkatkan pengetahuan akan penyebab kepunahan serta kerusakan habitat flora dan fauna yang ada dipulau Kalimantan dengan 26.66% dari 30 responden sangat setuju, 53,33% dari 30 responden setuju, dan 20% dari 30 responden sisanya untuk memilih netral.
9. *Game Save The Forest* menarik minat masyarakat pulau Kalimantan untuk menjaga dan melestarikan flora dan fauna pulau Kalimantan melalui pesan moral pada game dengan 40% dari 30 responden sangat setuju, 50% dari 30 responden setuju, dan 10% dari 30 responden memilih netral

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan untuk membantu penelitian berikutnya adalah sebagai berikut :

1. Dalam mengembangkan *game* serupa upayakan agar dapat dimainkan oleh lebih dari satu sistem operasi selain *android*, seperti *IOS*.
2. Upayakan untuk memperkecil ukuran dari *game* sehingga tidak terlalu besar saat instalasi, tidak semua orang memiliki *size* memori perangkat yang besar.
3. Tambahkan fitur *checkpoint* pada *game* yang akan dibuat selanjutnya, fitur ini mempermudah pengguna dalam memainkan *game* yang anda akan kembangkan.
4. Menambahkan fitur *save progress* dari *game*, sehingga saat pengguna *out* dari *game* dan kembali lagi dapat bermain sesuai dengan *progress* mereka sebelum meninggalkan permainan.
5. Menambahkan *cutscene* atau animasi *video* pada permainan untuk meningkatkan pengalaman bermain yang lebih menarik kepada pengguna.
6. Perlu untuk menambahkan jumlah level yang ada pada *game* untuk memberi tantangan kepada pengguna, sehingga pengguna akan lebih tertarik untuk berkompetisi mendapatkan hasil tertinggi pada *game* ini.
7. Optimalkan *game* sehingga dapat bermain pada versi *android* yang berbeda – beda karena tidak semua perangkat memiliki versi *android* yang sama.