

## BAB V

### PENUTUP

Pada bagian akhir penelitian ini, penulis mengemukakan beberapa kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian pada bab-bab sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari uraian penelitian pada bab sebelumnya antara lain adalah:

1. Membuat game untuk menanamkan pemahaman tentang rambu-rambu lalu lintas pada penelitian ini adalah dengan cara membuat environment jalan raya sesuai aslinya dengan rambu-rambu yang sudah ditentukan dan menambahkan popup peringatan jika pemain melanggar rambu dan memberikan popup berhasil jika pemain melewati rambu dengan benar.
2. Berdasarkan pengujian yang sudah dilakukan kepada 8 orang responden, perbedaan tingkat pemahaman dari sebelum dan sesudah bermain game adalah sebanyak 50%. Dari 37% orang yang mengerti menjadi 87.5% sehingga mengalami kenaikan sebanyak 135%.
3. Informasi tentang rambu lalu lintas dalam game sudah sesuai dan layak untuk dipublikasi.

## 5.2 Saran

*Game* simulasi berkendara ini masih memiliki banyak kekurangan. Sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan selanjutnya, terdapat beberapa saran diantaranya:

1. Menambahkan rambu-rambu lalu lintas sehingga pemain mendapatkan lebih banyak informasi dari *game* ini.
2. Membuat *game* lebih *interactive* agar pemain langsung mengerti bagaimana menjalankan *game* sesuai rancangan pengembang.
3. Menambahkan *option* seperti *pause*, *volume*, *sensitivity* dan sebagainya.
4. Target awal perancangan *game* simulasi ini adalah para remaja usia 10-17 tahun, akan tetapi Ditlantas Polda DIY mengatakan *game* simulasi ini tidak cocok untuk usia remaja melainkan untuk usia anak 1-10, maka buatlah *game* yang sesuai dengan target pemain.