

BAB 5

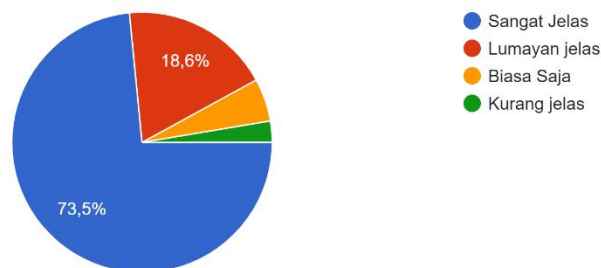
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan diatas serta pembahasan tentang edukasi covid-19 terhadap anak SD berbasis *game* ini dapat diambil beberapa kesimpulan oleh peneliti, adalah sebagai berikut:

1. Dari *game* ini dapat menghasilkan tingkat keberhasilan yang tinggi dikarenakan didesain yang diaplikasikan menerima banyak respon positif dari pemain yakni sebesar 60% dari 100% yang memainkan game ini.
2. Game ini juga bisa digunakan sebagai media edukasi untuk remaja maupun orang dewasa. Namun hanya desain nya saja yang kurang cocok untuk remaja dan orang dewasa tapi tidak menutup kemungkinan dapat digunakan semua kalangan.
3. Game nya sukses untuk memberikan edukasi terhadap anak-anak karena pesan dalam game nya dapat tersampaikan dengan mudah. Sebagai bukti dapat dilihat pada gambar dibawah ini bahwa sebanyak 73% pemain dari 113 responden dapat menerima pesan dalam game dengan baik.

Apakah Pesan Yang Disampaikan Sangat Jelas?
113 jawaban



Gambar 0.1 Responden pesan dalam game

5.2 Saran

Game ini dibuat oleh peneliti yang dimana adalah seorang manusia dan memiliki banyak sekali kekurangan, kritik dan saran diharapkan dapat membantu untuk pengembangan *game* ini agar lebih baik lagi kedepannya.

1. *Game* ini hanya mengandalkan system *timer* dan *system* nyawa, mungkin kedepan nya dapat dikembangkan lagi dengan *system* yang lebih baik lagi.
2. Untuk desain sendiri juga masih dirasa sederhana, dan masih dapat dilakukan pengembangan terhadap desain dikemudian hari.
3. Untuk tema game juga bisa dikembangkan lagi tidak hanya tentang covid-19, dapat menggunakan tema yang lain namun dengan system yang sama.