

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari semua proses yang telah dilakukan dalam pembangunan aplikasi *game* edukasi Budi Sang Perantau, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *game* edukasi Budi Sang Perantau berhasil dirancang. *Game* edukasi Budi Sang Perantau dapat meningkatkan pengetahuan khususnya bagian do'a. Hal ini terbukti dari hasil pengolahan data terhadap nilai uji *pre-test* yang dilakukan sebelum *user* memainkan *game* dan nilai *post-test* yang dilakukan setelah *user* memainkan *game*. Hasil pengolahan data dengan menggunakan metode Paired Samples T-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Perbedaan tersebut juga dapat terlihat dari nilai rata – rata *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan sebesar 63,4375 poin. Kemudian ada potensi untuk peningkatan kesadaran mengenai kegiatan ibadah yang masih inkonklusif.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, beberapa saran untuk penelitian lebih lanjut antara lain yaitu:

1. *Maps* pada *game* edukasi Budi Sang Perantau masih dapat dikembangkan menjadi lebih luas lagi agar aktivitas keseharian tokoh utama tersebut tidak hanya pada lingkungan kampus saja.
2. *Game* edukasi Budi Sang Perantau ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan misi utama dan misi sampingan. Pada penelitian ini misi yang dapat dilakukan oleh tokoh utama masih tergolong sedikit, maka dari itu untuk penelitian berikutnya dapat ditambahkan misi utama seperti mengerjakan tugas, mengerjakan ujian semester, dan lain-lain. Untuk misi sampingan dapat ditambahkan seperti membantu orang tua menyeberang jalan, membuang sampah pada tempatnya, dan lain-lain.

3. *Game* edukasi Budi Sang Perantau ini juga masih dapat dikembangkan dengan menambahkan tempat berkunjung tokoh utama seperti berbelanja ke pasar, bermain kerumah teman dan lain-lain.
4. *Game* edukasi Budi Sang Perantau juga dapat ditambahkan narasi suara agar menjadi lebih menarik.