

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

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 signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil *Post-test* dapat disimpulkan bahwa aplikasi *game* edukasi yang dibangun dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman *user* tentang menolong orang tenggelam.

#### **5.2 Saran**

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

1. *Game* edukasi “Water Rescue” ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan konten alat bantu. Pada penelitian ini alat bantu untuk menolong orang tenggelam masih sedikit. Untuk penelitian berikutnya dapat ditambahkan alat bantu untuk menolong orang tenggelam seperti papan selancar, kano dan rangkaian bambu atau batang pisang.
2. *Game* juga dapat ditambahkan narasi suara agar menjadi lebih interaktif seperti ketika salah dalam memilih alat bantu.