

BAB V KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa:

1. Dari penelitian yang telah dilakukan, minat menabung pada usia dini masih kurang karena masih banyak anak-anak yang belum diajarkan menabung oleh orang tua. Minat menabung pada anak juga tidak bisa terus meningkat karena tidak ada media yang tepat untuk mengajak anak untuk menabung.
2. Konsep Game yang tepat adalah merancang sebuah game dengan menggunakan desain menarik dan gameplay yang interaktif agar anak tidak cepat bosan. Desain game menggunakan karakter tokoh babi yang merupakan karakter ikonik dari celengan dan gameplay interaktif yang memfokuskan terhadap gameplay yang seolah olah pemain dan game sedang berinteraksi.
3. Menumbuhkan motivasi anak menabung dilakukan dengan memanfaatkan game “pigycash” melalui desain dan gameplay yang menarik dan interaktif. Di dalam game “pigycash” aset yang digunakan menggunakan desain tokoh anak kecil, ditambah dengan pemilihan warna yang tepat seperti warna cerah dan *soft*. Gameplay yang mudah dimainkan juga dapat memotivasi anak untuk menabung. Ini didukung dari data yang diperoleh bahwa sebagian besar responden mengatakan bahwa mereka senang bermain game “pigycash”, merasa game mudah memainkan, tertarik dengan tamplan grafik, tertarik untuk memainkan, berkeinginan memainkan game lebih lama, bersemangat mengajak teman untuk bermain game, berkeinginan menabung setelah bermain, dan beringanan untuk terus bermain.