

## BAB V KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian *game “greenhouse effect”* adalah:

1. Perancangan “*greenhouse effect*” dimulai dari mempelajari materi yang berasal dari artikel, jurnal, dan skripsi. Kemudian membuat perancangan desain *gameplay* yang mewakili setiap tema dalam game yang masih berhubungan dengan materi.
2. *Game “greenhouse effect”* memanfaatkan *accelerometer* pada *smartphone android* sebagai kontrol utama dalam permainan. Dengan *accelerometer* pemain cukup memiringkan *smartphone android* ke arah tertentu untuk memainkannya.
3. Hasil pengujian *Game “greenhouse effect”* melalui uji coba dan kuesioner terhadap responden didapat kesimpulan EE dan HM berkorelasi dengan BI yang berarti kemudahan untuk memainkan *game “greenhouse effect”* dan kesenangan yang didapat dari memainkan *game “greenhouse effect”* memiliki hubungan dengan keinginan untuk terus memainkan *game “greenhouse effect”*. Dan PE tidak berkorelasi dengan BI yang berarti manfaat atau kebergunaan *game “greenhouse effect”* tidak memiliki hubungan keinginan untuk terus memainkan *game “greenhouse effect”*.

### 5.1 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan “*greenhouse effect*” lebih lanjut adalah:

1. Penambahan animasi di setiap penjelasan tentang materi agar pemain lebih mudah mengerti dan juga membuat menjadi lebih menarik.
2. Membuat sound effect yang sesuai, agar *game* menjadi lebih menarik.
3. Mendesain ulang desain gambar *game* menjadi vektor agar *game* tidak pecah pada resolusi *game* yang lebih besar.