

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Game Pengenalan Algoritma telah dirancang sedemikian rupa agar cocok untuk dimainkan untuk anak-anak SD dengan memperkenalkan Algoritma mulai dari Kondisi, Urutan dan juga Pengulangan, dan telah dimainkan oleh lebih dari 40 anak SD mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6 dan mendapatkan respon yang positif melalui hasil Kuesioner yang telah didapatkan, dapat diketahui dengan Game yang Menarik, Mudah dimainkan dan Memberikan Kebergunaan dapat Meningkatkan Keinginan Pemain dalam Memainkan Game Pengenalan Algoritma.

1. Game dirancang untuk memberikan pembelajaran mengenai algoritma yaitu mulai dari Algoritma Kondisi, Urutan dan juga Pengulangan.
2. Dengan menggunakan software Construct2 dapat memudahkan pembuatan game, dan dengan menggunakan software Adobe Photoshop untuk menambahkan desain dan background dapat menjadi lebih mudah dan efisien.
3. Game yang Menarik, Mudah Dimainkan dan Memberikan Kebergunaan dapat membantu untuk Meningkatkan Keinginan Pemain untuk terus memainkan game hal ini dapat dilihat melalui hasil kuesioner yang mendapatkan hasil positif dari para responden.

5.2. Saran

Adapun saran bagi peneliti selanjutnya:

1. Penelitian mengenai tingkat *addictive* game Algoritma terhadap pemain.
2. Penelitian mengenai kinerja *gameplay* game Algoritma terhadap pemain.
3. Penelitian mengenai kesempatan bisnis dalam pengembangan game Algoritma ini.
4. Penelitian kedepan tentang Algoritma bisa diteliti tentang penambahan animasi berkorelasi dengan keinginan bermain.