

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Cara menarik anak muda untuk mengenal Aksara Kaganga bisa dengan mengembangkan sebuah game edukasi.
- 2) Game edukasi Kaganga Games *genre* kasual berbasis android mudah untuk dimainkan terbukti dengan adanya korelasi antara variabel EE (Effort Expectancy) dengan variabel BI (Behavioral Intention) dengan nilai 0.467 yaitu di atas 0.4.
- 3) Game edukasi Kaganga Games menghibur dan seru untuk dimainkan. Adanya konsep dari game edukasi Kaganga Games yang memiliki level-level dengan gameplay berbeda yakni “Platformer”, “Side Scrolling”, “Top Down” dan “Trivia” sehingga mampu menarik pemain untuk mengenal apa itu Aksara Kaganga.

#### **5.2 Saran**

Adanya saran yang perlu diperhatikan pada pengembangan selanjutnya adalah:

- 1) Menggunakan game berbasis online agar bisa dimainkan antar pemain.
- 2) Menambahkan lebih banyak pertanyaan pada level trivia.
- 3) Mengembangkan materi pembelajaran seperti menambahkan kalimat dan angka.