

BAB V PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan Game Edukasi “River Guard” berbasis augmented reality dengan metode dynamic difficulty adjustment ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Telah dibuat game edukasi “River Guard” menggunakan Unity dengan augmented reality dan dapat berjalan pada smartphone android.
2. Permainan ini terdiri dari 4 level permainan yang berisi tentang menjaga kebersihan lingkungan sungai dengan mengambil sampah-sampah yang ada seperti sampah organik, kaleng dan plastik. Setiap levelnya menggunakan metode dynamic difficulty adjustment untuk menyesuaikan tingkat kesulitan permainan.
3. Pengujian menggunakan metode Black Box menunjukkan bahwa permainan berfungsi dengan baik dan pengujian menggunakan skala likert menunjukkan hasil presentase sebesar 80.9% dengan kategori layak.

5.2 SARAN

Adapun saran-saran untuk penelitian kedepannya sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan tingkat pemahaman pemain sebaiknya menambahkan tampilan informasi yang membantu pemain dalam memahami permainan.
2. Untuk meningkatkan minat dan pengalaman bermain, sebaiknya menggunakan desain dan tulisan yang lebih menarik.