

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan, serta saran dari penulis untuk kegiatan penelitian selanjutnya terkait dengan topik yang sedang dibahas.

#### **5.1. Kesimpulan**

Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan pada hasil penelitian, permainan bisa menerapkan *Finite State Machine* dan *Big Five Personality* untuk merepresentasikan perilaku siswa. Perilaku siswa akan beragam karena nilai masing-masing *trait* dari *Big Five Personality* tiap siswa berbeda-beda.
2. Berdasarkan pada hasil penelitian, permainan bisa menerapkan *Finite State Machine* dan *Big Five Personality* untuk merepresentasikan tindakan guru. Terlihat dari bagaimana pengguna sebagai guru bisa memilih tindakan yang dilakukan menghadapi para siswa yang diimplimentasi *Finite State Machine* dan *Big Five Personality*.
3. Kompetensi guru ditentukan oleh rata-rata jumlah kognitif dan afektif siswa yang diajar. Berdasarkan pada hasil penelitian, seluruh responden menghasilkan nilai kompetensi guru lebih baik setiap kali bermain kembali.

#### **5.2. Saran**

Adapun beberapa saran untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Permainan dapat dikembangkan ke platform mobile baik itu *Android* atau *IOS* dan mengatur *user interface* agar cocok untuk dimainkan di platform mobile.
2. Menambahkan fitur guru bisa menanyakan pertanyaan kepada siswa.
3. Memberikan petunjuk pada setiap perintah seiring permainan berjalan agar pengguna bisa mengerti masing-masing fungsi.
4. Menambahkan metode pembelajaran yang lainnya.
5. Menurunkan afektif siswa ketika guru tidak menjawab pertanyaan dari siswa.

