

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.

