

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang ada maka didapatkan kesimpulannya sebagai berikut :

1. Dengan adanya game edukasi interaktif ini mahasiswa berkebutuhan khusus yang berada di lingkungan prodi sistem informasi unikom mendapatkan *treatment* khusus dalam proses pembelajaran pada mata kuliah algoritma dan lab. pemrograman dasar.
2. Daya rangsang mahasiswa berkebutuhan khusus yang ada di lingkungan prodi sistem informasi terhadap pembelajaran mata kuliah algoritma dan lab. pemrograman dasar meningkat dengan adanya game edukasi interaktif ini.

5.2. Saran

Dalam penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan, sehingga dibutuhkan acuan untuk membangun atau membuat penelitian berikutnya. Berikut adalah poin – poin dari saran penulis :

1. Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan *prototype* dan dapat dikembangkan pada platform lain seperti Android.
2. Agar lebih ilmiah diharapkan dalam pengembangan game ini diberikan fitur *auto finding path* dengan mengimplementasikan algoritma tertentu dalam pembuatannya.

3. Diharapkan juga dalam penelitian selanjutnya game edukasi interaktif ini tidak hanya terbatas pada materi mata kuliah algoritma dan lab. pemrograman dasar melainkan juga terdapat materi mata kuliah wajib lainnya guna membantu tenaga pengajar dalam menyampaikan materi terhadap mahasiswa berkebutuhan khusus