

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Mengembangkan sebuah game simulasi budidaya ikan yaitu pemijahan ikan dengan menerapkan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* pada platform *pc/web* serta *mobile/android* dengan *software unity*, dimana sang *user/player* dapat mensimulasikan dan mempelajari berbagai macam jenis ikan yang bisa dibudidaya, algoritma yang dapat mensimulasikannya adalah algoritma Collision Detection. Penggunaan permainan simulasi merupakan gabungan dari dua buah metode yaitu *experiential learning*, yaitu simulasi (*simulation*) yang dapat melakukan peniruan dari suatu perilaku atau proses dan permainan (*game*) yang merupakan aktifitas yang kompetitif. Adanya aplikasi *Game-Based Learning “Harfish”* ini, diharapkan memudahkan para pelajar dibidang perikanan agar mendapatkan media informasi pembelajaran baru yang fun dan interaktif di era digital ini. Melalui aplikasi ini, calon pengguna dapat menghemat waktu untuk belajar dan mendapatkan informasi serta referensi melalui game simulasi dimana saja dan kapan saja.

#### **5.2 Keterbatasan**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mencatat bahwa aplikasi ini memiliki batasan. Aplikasi ini baru hanya sebatas *prototype*, masih perlu menambahkan berbagai macam fitur untuk menjadi aplikasi edukasi game simulasi yang lengkap, ataupun segala jenis edukasi dan referensi yang dibutuhkan pengguna.

#### **5.3 Saran**

Peneliti menyadari bahwa aplikasi ini masih jauh dari sempurna, sehingga saran dan masukan sangat dibutuhkan untuk menyempurnakan aplikasi ini. Oleh karena itu, untuk pengembangan atau penelitian berikutnya, manfaatkan fitur yang ada di gameplay serta menambah fitur *Quiz* atau *Wikipedia* dalam game, sehingga aplikasi bisa memiliki fitur yang lebih bermanfaat, tanpa harus mencari, membuka atau berpindah aplikasi lain.