

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada responden maka dapat ditarik beberapa kesimpulan mengenai *game* KALIBATAKU, sebagai berikut:

1. NPC mendapatkan akurasi jawaban benar sebesar 60% dengan dilakukan 100 percobaan dan hasil dari kuesioner sebanyak 74,64% setuju bahwa darah pemain, darah musuh, stage dan level mempengaruhi jawaban NPC.
2. NPC dapat melakukan 58% serangan kecil, 23% serangan sedang, dan 19% serangan besar yang didapatkan dari melakukan 100 percobaan dan hasil dari kuesioner 75,335% bahwa darah pemain, darah musuh, *stage* dan *level* mempengaruhi variasi serangan pemain.
3. Didapatkan akurasi *Naïve Bayes* sebesar 94,95%.

5.2. Saran

Adapun saran untuk melakukan pengembangan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Ditambahkannya tingkat kesulitan atau *difficulty* saat permainan dimulai untuk dijadikan variabel atau atribut yang digunakan pada metode *Fuzzy* dan *Naïve Bayes*.
2. Untuk penelitian lanjutan *game* edukasi dapat dikembangkan untuk mata pelajaran lain.
3. Perlu ditambahkan *Minigames* yang dapat membuat perasaan pemain tidak jenuh dalam memainkan *game* ini.