

# BAB V

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

1. Game ini bisa menjadi sarana pembelajaran para petani sebagai media pengetahuan dalam mengelola tanahnya.
2. Menggunakan *engine* yang tepat serta metode perhitungan yang sudah dipakai lama oleh orang dalam menyelesaikan suatu pembuatan keputusan seperti *fuzzy logic*.
3. Dari *Serious Game* yang telah di buat pada penelitian ini, bahwa menggunakan *Fuzzy logic* untuk menentukan kegemburan tanah pada game bisa memperlihatkan bagaimana tanah berubah secara real time terhadap perhitungan *Fuzzy*. Sehingga dapat menjadi media pembelajaran *Serious Game*.

### 5.2 Saran

Rekomendasi untuk menambah atau memperbaiki konten

*edukatif* dalam *game*.

Saran untuk penelitian selanjutnya dalam meningkatkan atau memodifikasi algoritma *Fuzzy Logic* untuk simulasi yang lebih realistis atau efisien.

Rekomendasi untuk melakukan evaluasi pada kelompok usia atau latar belakang yang berbeda.