

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Pembuatan game Tebak Pahlawan menggunakan *Unity* sebagai *engine* dengan metode MDA (*Mechanica, Dynamic, Aesthetic*) telah dikerjakan dengan pengujian analisis menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) terhadap anak yang duduk di bangku kelas 4 sekolah dasar. Hasil dari pengujian analisis tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa dengan permainan edukasi terbilang bagus khususnya pada pengetahuan sejarah. Hasil tersebut dilihat dari pengujian *SUS Score* pada permainan Tebak Pahlawan berada di skor 70,4 yang mana berarti secara *adjective ratings* berada pada kategori *GOOD* dengan *grade scale C*.

1.2 Saran

Demikian pokok pembahasan penelitian yang dapat penulis uraikan, besar harapan penulis terhadap penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak kalangan. Maka dari itu saran dan kritik yang membangun sangat bermanfaat bagi penulis agar dapat terus berkembang lebih baik kedepannya.