

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran petualangan kuis untuk siswa kelas 4 SD ini dapat menjadi alternatif dalam membantu murid belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang pengenalan pahlawan nasional Indonesia. Pemanfaatan fasilitas tablet yang disediakan oleh SD N Blederan juga membantu peneliti untuk menguji aplikasi kepada para siswa. Pada pembuatan aplikasi ini menggunakan software penunjang seperti Unity, Visual Studio Code, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop. Penelitian ini juga menggunakan metode Game Development Life Cycle. Sehingga dapat memudahkan dalam pembuatan aplikasi game petualangan kuis pahlawan nasional dan dapat berhasil sesuai dengan apa yang peneliti harapkan. Dari hasil Alpha dan Beta testing yang telah dilakukan dalam pembuatan ini dapat disimpulkan bahwa perancangan game ini telah sesuai dan dapat diterima dengan baik oleh user atau calon pengguna aplikasi game media interaktif pahlawan nasional.

5.2 Saran

Berdasarkan Aplikasi yang telah dibuat, peneliti menyadari bahwa aplikasi ini masih memiliki beberapa kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengembangkan aplikasi ini agar lebih baik, yaitu:

1. Penambahan materi dan tingkat kesulitan pada aplikasi yang peneliti buat.
2. Disarankan untuk menyesuaikan background pada game ketika berpindah menu agar terdengar lebih nyaman.
3. Penambahan fitur acak kuis untuk meningkatkan variasi dan tantangan bagi pengguna.
4. Disarankan untuk menambah dukungan pada berbagai resolusi untuk penelitian selanjutnya.