

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Sehubungan dengan apa yang telah dibahas pada bab sebelumnya, kesimpulannya bahwa tujuan penelitian telah dilaksanakan. Yakni membuat *game* pembelajaran pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional untuk anak sekolah.

Berdasarkan pengujian kepuasan pengguna aplikasi Game Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional pengujian aspek umum mendapat presentase sebesar 90.85%. hal ini telah sesuai dengan presentase jawaban setiap responden terhadap pernyataan kuisioner yang sudah dibagikan.

#### **5.2 Saran**

Tentu saja aplikasi *game* edukasi ini tidak sempurna, masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, perlu dikembangkan serta ditingkatkan untuk menjadi lebih baik. Berikut saran untuk *game* edukasi ini lebih optimal dan menyenangkan.

1. Aplikasi *game* edukasi ini hanya berfungsi di platform *Android*. Kerentanan ini berfungsi sebagai referensi untuk pengembangan lebih lanjut untuk digunakan pada platform yang berbeda.
2. Kedepannya, aplikasi *game* edukasi ini akan mengajukan lebih banyak fitur yang tersedia.
3. Kedepannya, aplikasi *game* edukasi ini akan terlihat lebih menuntut dan menarik bagi pengguna.