

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Pada pembangunan *game* “*Quiz Adventure* untuk siswa sekolah dasar” berbasis android ini diharapkan menjadi sebuah alat yang efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. *Game* ini dirancang dengan mudah dan fleksibel, sehingga memungkinkan integrasi yang baik antara soal – soal kuis dan elemen-elemen visual yang menarik. Dengan akses melalui perangkat komputer atau laptop.

1. Berdasarkan hasil pengujian dari *blackbox* fungsi – fungsi pada *game* yang di uji semua berjalan dengan baik dan lancar.
2. Berdasarkan hasil dari kuesioner yang dikumpulkan dari 30 responden, ditemukan bahwa *game* ini mendapatkan nilai yang sangat baik dalam beberapa aspek. *Game* ini mendapatkan persentase sebesar 88,666% menarik dimainkan, 88,666% mudah dimainkan, 80,666% nyaman dimainkan, 86% media alternatif belajar, 82,666% ingin untuk memainkannya kembali, dan 87,333% kepuasan terhadap keseluruhan *game*. Berdasarkan hasil kuesioner untuk menjadi alternatif belajar yang nilai persentasenya sebesar 86%, maka dapat disimpulkan bahwa *game* “*Quiz Adventure* Untuk Siswa Sekolah Dasar” berbasis *android* dapat menjadi media alat bantu bagi anak – anak untuk belajar.

#### **B. Saran**

Dalam penelitian ini, masih banyak aspek yang perlu diperbaiki dan jauh dari kata "sempurna". Oleh karena itu, penulis juga memberikan beberapa saran yang dapat berguna untuk perbaikan *game* ini di masa depan. Beberapa saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan fitur mode kuis agar fokus lebih pada elemen kuis daripada petualangan.
2. Melakukan penambahan kekuatan untuk melawan musuh-musuh yang ada.