

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil uji coba dan penerapan langsung dalam pengembangan aplikasi game pembelajaran, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Semangat belajar siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat dibangkitkan dengan dirancangnya game edukasi ini.
2. Fitur dan substansi permainan pembelajaran ini khususnya pada bidang matematika, bahasa Inggris, dan bahasa Indonesia berguna untuk meningkatkan pemahaman.
3. Hasil kuisioner terhadap 30 responden menunjukkan bahwa game pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kepuasan 80%, dengan rata – rata 4,00 dari 5,00.

#### **5.2 Saran**

Tentu saja terdapat kekurangan dan kesalahan dalam penelitian ini. Hal-hal berikut harus dipertimbangkan untuk pengembangan di masa depan:

1. Diperlukan lebih banyak interaksi antara pengguna dan UI.
2. Posisi dan kualitas gambar lebih baik.
3. Menambahkan level ke Mode Kuis untuk memungkinkan pemain memilih level yang telah mereka kuasai dan meningkatkan kesulitan Mode Kuis.