

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *Game* edukasi yang dihasilkan dari penelitian dapat membantu menjadi alternatif proses pembelajaran konvensional Bahasa OOP Ruby.
2. *Game Quiz Warrior* ini dirancang agar mudah dimengerti, agar dapat membantu proses belajar pemain.
3. penggunaan animasi dan musik pada *game Quiz Warrior* dirancang semenarik mungkin untuk menarik minat pemain.
4. kesulitan tantangan dan soal di desain sebaik mungkin agar pemain tidak mudah bosan.

#### **6.2 SARAN**

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, terdapat beberapa saran yang peneliti harapkan dari *game* yang dihasilkan :

1. *Game* ini diharapkan memiliki lebih banyak stage lagi dan tantangan yang berbeda-beda.
2. *Game* ini diharapkan untuk menambahkan fitur-fitur baru, objek baru dan materi lainnya.