

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian dan analisis yang dilakukan oleh peneliti, dapat diambil kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dan perancangan aplikasi game kuis sebagai sarana ilmu pengetahuan bagi masyarakat memiliki tujuan utama untuk memberikan pemahaman yang akurat tentang peristiwa sejarah kepada pengguna. Selain itu, tujuan lainnya adalah menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan meningkatkan minat masyarakat dalam mempelajari ilmu sejarah. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu masyarakat dalam menambah pengetahuan sejarah mereka secara menyenangkan dan interaktif.
2. Manfaat dari hasil penelitian ini adalah memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan sejarah masyarakat. Aplikasi game kuis edukasi sejarah berbasis mobile diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam memperdalam ilmu sejarah dengan lebih mudah. Dengan pendekatan yang menarik dan interaktif, diharapkan minat masyarakat terhadap ilmu sejarah akan meningkat, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif. Dengan demikian, aplikasi ini dapat berperan sebagai sarana pendidikan yang inovatif dan bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman masyarakat terhadap sejarah.

## 6.2 SARAN

Peneliti menyadari kekurangan-kekurangan di dalam game yang telah peneliti rancang ini. Adapun saran-saran bermanfaat sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan lebih lanjut diharapkan game ini dapat memiliki fitur tambahan seperti artikel pendek, fakta Sejarah menarik atau bahkan video pendek untuk memberikan lebih banyak informasi kepada pengguna.
2. Game quiz Sejarah ini masih dapat ditambahkan sistem poin dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi pengguna. Hal ini dapat mencakup skor tertinggi, pencapaian khusus, atau bahkan hadiah virtual yang dapat dikumpulkan.
3. Game quiz Sejarah ini bisa mengintegrasikan elemen sosial ke dalam *quiz* Sejarah, misalnya seperti papan peringkat, fitur berbagi hasil, atau tantangan antar teman. Hal ini dapat menciptakan komunitas yang mempunyai ketertarikan yang sama terhadap Sejarah.