

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, yang dimulai dari analisis kebutuhan hingga tahap implementasi dan pengujian, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini telah berhasil membangun sebuah aplikasi game edukasi *Indonesia Independence* ber-genre edukasi dengan menggunakan aplikasi *unity 2D*
2. Penelitian ini menghasilkan sebuah *game* edukasi berbasis *android* bahasa sejarah yang lebih interaktif dan menarik.
3. *Game indonesia independence* ini mudah dimengerti, sehingga dapat membantu proses belajar peserta didik.

6.2 Saran

Bedasarkan hasil kesimpulan diatas, terdapat beberapa saran yang penulis harapkan dari aplikasi yang dihasilkan :

1. Mengevaluasi dan mempertimbangkan penambahan fitur tambahan pada aplikasi game edukasi *Indonesia Independence* untuk memperkaya pengalaman pengguna dan mendukung tujuan edukatifnya.
2. Melakukan pengujian lanjutan terhadap aplikasi untuk mengidentifikasi dan memperbaiki bug atau masalah kinerja yang mungkin muncul. Hal ini dapat meningkatkan stabilitas dan kehandalan aplikasi.

3. Melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi dampak pendidikan dari penggunaan aplikasi game ini. Dapat melibatkan studi lebih mendalam terkait pemahaman sejarah dan efektivitas pembelajaran.
4. Peneliti berharap kedepannya penelitian ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran di SMAS ADHYAKSA 1 Kota Jambi, tidak hanya pada mata pelajaran sejarah saja.
5. Peneliti berharap untuk kedepannya guru bisa menambahkan soal sendiri dan video materi sendiri sesuai mata pelajaran