

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **1.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembuatan laporan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini telah berhasil merancang sebuah aplikasi Perancangan Game Kuis Musik Untuk Mengoptimalkan Pemahaman Musik dengan menggunakan aplikasi unity 2D.
2. Penelitian ini menghasilkan game edukasi yang menarik dan mudah dipahami.
3. Game Kuis Musik ini mudah digunakan, sehingga dapat membantu proses belajar peserta.

#### **1.2 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 kuis musik 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. Peneliti berharap kedepannya penelitian ini dapat digunakan untuk kelas music di Cecilia Art Center Kota Jambi sebagai sarana belajar