

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, yang mencakup dari analisis kebutuhan hingga tahap implementasi dan pengujian, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Game edukasi Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia ini berbasis Android, sehingga memudahkan pengguna untuk mengaksesnya di mana saja dan kapan saja. Selain itu, sistem yang dirancang dalam game edukasi ini mudah digunakan untuk segala kalangan usia.
2. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi berbentuk game edukasi berbasis Android yang bertujuan untuk mengenalkan Pahlawan Revolusi Indonesia. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi semua kalangan usia.
3. Aplikasi yang dibuat sudah mampu menampilkan materi mengenai sejarah pahlawan Revolusi Indonesia. Selain itu terdapat juga video, suara, gambar, dan *game* yang berguna.
4. Dengan adanya *game* edukasi ini, dapat belajar sambil bermain sehingga lebih mengenal tentang pahlawan Revolusi Indonesia di Indonesia.

6.2 SARAN

Setelah meneliti Perancangan Game Edukasi Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Android dan menguraikan hasilnya secara menyeluruh pada bab-bab sebelumnya, penulis memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Mengevaluasi dan mempertimbangkan penambahan fitur tambahan pada aplikasi game edukasi pengenalan pahlawan Revolusi Indonesia untuk memperkaya pengalaman dan mendukung tujuan edukatif.
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. Untuk mendapatkan manfaat yang maksimal, aplikasi ini diharapkan dapat dibuatkan versi lain dari berbasis android yaitu ios.
4. Penulis berharap bahwa di masa mendatang, game ini akan bisa dimainkan bersama-sama secara online, sehingga para pemain dari berbagai tempat dapat berinteraksi dan bersenang-senang bersama, menciptakan pengalaman bermain yang lebih seru dan menyenangkan.