

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil dari sistem Testing menunjukkan bahwa game sudah sesuai hasil dengan apa yang dirancang dan siap untuk digunakan.
2. Berdasarkan hasil pengujian User Acceptance Test (UAT) rata-rata persentase nilai mencapai angka 83.74% dan mendapatkan kategori "Sangat Baik", dapat disimpulkan bahwa game ini layak digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran Sejarah pada Sekolah Menengah Atas.

5.2 Saran

Saran-saran untuk pengembangan sistem ini di masa mendatang adalah sebagai berikut:

1. Penerapan untuk mata pelajaran lain.
2. Meningkatkan tingkat kesulitan soal yang diberikan, sehingga game edukasi ini bukan hanya memberikan hal baru tetapi juga memberikan sebuah tantangan baru kepada pengguna.

3. Menambahkan level, karakter player dan juga musuh sehingga pengguna tidak bosan memainkannya.
4. Menambahkan genre game yang berbeda agar pengguna tidak bosan memainkannya.

