

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *game Being a Hero* dapat digunakan untuk asesmen awal pembelajaran pada mata pelajaran Informatika. Rata-rata dari hasil persentase kuisioner yang diperoleh sebanyak 90% yang termasuk dalam kategori sangat setuju sesuai dengan kriteria interpretasi skor berdasarkan interval. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Being a Hero*, asesmen awal pembelajaran pada mata pelajaran Informatika menjadi lebih menyenangkan untuk siswa fase D kelas 7 di SMP Negeri 2 Kalimanah.

5.2. Saran

Saran yang dapat diperhatikan dalam pengembangan *game Being a Hero* di masa mendatang yaitu dapat mengembangkan *game* agar dapat berjalan pada sistem operasi lain, seperti pada platform Android.

