

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

1. *Game* edukasi interaktif berhasil dibangun sebagai media pembelajaran pengenalan pahlawan nasional kepada siswa SMPN 1 Jati Agung.
2. Membangun budaya baru dalam pembelajaran mengenai para pahlawan nasional berbasis *game* edukatif.
3. Algoritma *shuffle random* berhasil diimplementasikan ke dalam *game* untuk melakukan pengacakan terhadap pertanyaan pahlawan yang muncul.
4. Memainkan *game* edukasi dapat meningkatkan minat belajar siswa.
5. Hasil rata-rata nilai 87% dari 8 pertanyaan dengan inikator “ Sangat Baik”, Sehingga aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa – siswi kelas 8 SMPN 1 Jati Agung Lampung Selatan.

5.2 Saran

Saran yang dapat peneliti berikan kepada peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk membuat sistem menjadi *online*.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk membuat admin *page* untuk dapat mengelola data pada sistem.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat menambahkan mode permainan lain yang terkait dengan pahlawan (quiz, puzzle, dan lain sebagainya).