

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil dari semua proses yang telah dilakukan dalam membangun aplikasi game edukasi ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan jumlah siswa yang lulus setelah melakukan post-test menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Pada saat pre-test, hanya 11 siswa dari 30 yang dinyatakan lulus (36.67%), sementara setelah post-test, jumlah tersebut meningkat menjadi 26 siswa dari 30 (86.67%). Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi TERAVIS mampu mendukung pembelajaran siswa dengan lebih baik, dengan 26 dari 30 siswa berhasil lulus setelah post-test.
2. Aspek visual dan penyampaian materi yang dihadirkan oleh aplikasi ini berhasil membantu dalam proses pembelajaran. Aspek Visual yang tertinggi ditemukan pada game Nilai-Nilai Sumpah Pemuda (Interactive Book Tutoring) dengan persentase 81.25%, serta aspek Penyampaian Materi dengan persentase 81.25% yang efektif membantu siswa memahami materi sejarah dengan lebih baik. Hal ini mencerminkan bahwa penyajian visual yang menarik dan penyampaian materi yang jelas memiliki kontribusi penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran sejarah.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran-saran yang dapat dikemukakan agar menjadi bahan masukan dan pertimbangan adalah sebagai berikut:

1. Game ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variasi rintangan atau tantangan yang lebih kompleks, yang dapat menambah tingkat kesulitan dan membuat permainan lebih menarik.

2. Pengembangan karakter yang lebih beragam juga disarankan, sehingga pemain dapat memilih karakter yang berbeda dan menjadikan permainan lebih personal dan menarik.
3. Pengoptimalan dalam jenis penyimpanan dapat juga di sarankan agar, player tidak merasa keberatan dalam menginstall aplikasi yang sejenis.