BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian *Game* Edukasi Petualangan Objek Wisata Bersejarah di Indonesia, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Game* Edukasi Petualangan Objek Wisata Bersejarah di Indonesia dapat membantu menambah pengetahuan dan membantu pengguna dalam mencari informasi mengenai tempat-tempat wisata bersejarah yang ada di Indonesia.
2. *Game* Edukasi Petualangan Objek Wisata Bersejarah di Indonesia dapat menumbuhkan daya tarik penggunanya untuk mengunjungi objek wisata bersejarah.
3. *Game* Edukasi Petualangan Objek Wisata Bersejarah di Indonesia dapat memberikan nuansa permainan yang menarik dalam penyampaian materinya, juga memberikan motivasi bagi penggunanya.

5.2 Saran

Adapun saran yang membangun untuk lebih berkembangnya *game* ini yaitu :

1. Materi dalam *game* ini ditambah supaya pengguna dapat mengetahui lebih banyak lagi objek wisata bersejarah yang ada di Indonesia.
2. Penyampaian materi dibuat lebih menarik dan interaktif agar lebih memberikan nuansa yang menyenangkan, sehingga pengguna akan lebih tertarik lagi untuk mempelajari objek wisata bersejarah yang ada di Indonesia.
3. Tantangan dalam permainan dibuat lebih variatif sehingga pengguna tidak merasa bosan dalam memainkan *Game* Petualangan Objek Wisata Bersejarah di Indonesia ini.