

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil kuesioner dan pembuatan *game Reading* adalah

1. *Game Reading* menerapkan metode *storytelling* untuk memotivasi anak suka membaca dengan mengajak anak membaca cerita yang ada di dalam *game* dan menjawab kuis, keunikan *game Reading* ini dengan bagaimana cara mengusung tema cerita sejarah, legenda dan cerita rakyat untuk menarik minat baca anak
2. Setelah menyebar kuesioner ke 50 responden didapati hasil dari minat untuk terus membaca disebutkan bahwa mudah (X1), Terhibur (X2) dan Main lagi (X3) mempunyai hubungan yang kuat dengan Minat.

5.2 Saran

Adapun saran-saran dari responden yang dapat menjadi pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

1. Level dan *Gameplay* lebih bervariasi.
2. Fitur Bahasa Inggris