

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Ada beberapa kesimpulan yang didapat dari pembuatan *game* edukasi *online* berbasis android , yaitu :

1. Dengan metode penelitian *waterfall*, perancangan *game* lebih terstruktur karena dimulai dari menganalisa seperti apa *game* edukasi yang sering dimainkan oleh pemain lalu proses pembuatannya sampai pengujian langsung oleh beberapa responden.

2. Banyak pemain yang memiliki ketertarikan untuk memainkan *game* kuis edukasi berbasis *online*, dapat dilihat sebagian besar responden yang mengatakan setuju untuk memainkan *game* kuis edukasi berbasis *online* ini untuk kedepannya.

3. Dalam proses pembelajaran, pemain terbantu dengan memainkan *game* kuis edukasi berbasis *online*, karena membantu pemain untuk mengingat kembali apa yang sudah diajarkan dalam masa pendidikan atau mendapat pengetahuan baru dalam memainkan *game* kuis edukasi berbasis *online*.

#### 5.2 Saran

Saran untuk pembuatan *game* edukasi *online* berbasis android, yaitu :

1. Untuk jumlah soal dapat diperbanyak dan dibuat acak supaya pemain dapat menikmati memainkan *game* edukasi bersama teman atau pemain lain.

2. Dapat ditambahkan fitur riwayat pertandingan yang telah dimainkan supaya pemain dapat melihat riwayat pertandingan dengan teman atau pemain lain.

3. Dapat ditambahkan fitur pemakaian AI pada *game* kuis online.