

## BAB V KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk game “*Rumah Adat*” maka penulis memberi kesimpulan

1. Game edukasi “*Rumah Adat*” dirancang untuk membantu anak belajar mengenal berbagai rumah adat di Indonesia yang dikemas dengan gameplay arcade.
2. Permainan dengan gameplay *Arcade* yang dipadukan dengan kuis edukasi dapat digunakan sebagai media menyampaikan pesan pembelajaran rumah adat terhadap anak-anak.
3. Dengan adanya fitur rintangan musuh, reward berupa koin, serta kuis dengan waktu dapat menarik perhatian anak-anak dalam memainkan permainan edukasi.

### 5.2 Saran

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

1. Level dan *Gamplay* lebih bervariasi.
2. Diperbanyak rintangannya