

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada Bab 4, maka kesimpulan yang didapatkan adalah berikut:

- a. Penelitian ini berhasil membangun *quiz game* yang layak dipakai untuk kegiatan belajar mengajar di SD *Holy Faithful Obedient* Depok bagi murid-murid kelas satu sampai dengan tiga.
- b. Metode *Game Development Life Cycle* dapat digunakan untuk membangun *game* untuk keperluan belajar mengajar di SD *Holy Faithful Obedient* Depok.

5.2 Saran

Saran yang diberikan untuk pengembangan *game GamingInClass* selanjutnya:

- a. Menambahkan beberapa animasi dan efek suara tambahan pada *game* sehingga *game* dapat lebih menarik.
- b. Menambahkan tombol keluar *game* pada halaman setelah selesai kuis.
- c. Menambahkan fitur melihat soal pada mode guru.