BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini memiliki tujuan agar *game* yang telah dibuat dapat memberikan tambahan wawasan maupun memberikan pemicu agar pengguna akan dapat mengingat informasi yang ada pada dalam *game* ini. Dengan banyaknya objek yang ada pada *game* yang dibentuk sedemikian rupa agar para pengguna dapat memainkan dengan tanpa kesusahan untuk mengaksesnya.

Game ini berfokus dengan wawasan sejarah dunia maupun Indonesia sehingga dapat memberikan perluasan wawasan perihal ilmu pengetahuan sejarah kepada pengguna dengan mengambil metode *learning by doing*. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan :

1. Wawasan dapat didapat melalui media apapun termasuk di dalam *game*.
2. Zaman serba *digital* saat ini banyak sekali anak dibawah umur yang lebih gemar bermain *game*, di dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk masuk ke dalam dunia *game* edukasi.
3. Media bermain *game* dapat menjadikan media pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan bagi pengguna.
4. Menciptakan pembelajaran non-formal yang efektif.

5.2 Saran

Dengan perkembangan teknologi saat ini penulis dapat memberikan saran bahwa media pembelajaran berbasis *game* dapat diteliti lebih lanjut sehingga akan