

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Perancangan *game* ini adalah sebagai salah satu wujud atas kepedulian akan pentingnya suatu media belajar alternatif. Dengan pemanfaatan teknologi Android diharapkan mampu mendukung perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Dengan adanya media ini diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Dari pembuatan Tugas Akhir *game* Kuis “Plantae” ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam pembuatan *game* edukasi ini dapat memberikan pembelajaran tentang materi biologi (PLANTAE) khususnya untuk siswa SMA kelas X
2. *Game* kuis “Plantae” ini dirancang atau dibuat yang bertujuan untuk melatih siswa menjawab soal-soal yang tersaji dalam *game*
3. *Game* ini sengaja dibuat dengan berbasis Android, karena dengan media interaktif siswa akan jadi penasaran untuk menggunakan *game* ini, sehingga bisa menimbulkan minat belajar siswa

B. SARAN

1. Bagi siswa

Permainan edukasi ini dapat digunakan para siswa sebagai sumber media pembelajaran interaktif

2. Bagi guru

Guru disarankan agar dapat memanfaatkan permainan (*game*) kuis “Plantae” ini sebagai media belajar mengajar terhadap siswa, dengan adanya permainan edukasi ini diharapkan bisa membantu guru dalam mengajar para siswa

3. Bagi penulis

Masih perlu adanya pengembangan permainan edukasi ini agar lebih menarik lagi khususnya dibagian *design*