

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Dari hasil skripsi yang berjudul Game Edukasi *Puzzle* Dan *Quiz* Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia Berbasis Android yang telah di susun oleh peneliti. maka di dapatkanlah sebuah kesimpulan, sebagai berikut :

1. Dapat membantu anak – anak sekolah dasar dalam proses belajar dan dapat meningkatkan kualitas belajar anak khusus nya di bidang mata pelajaran sejarah mengenai sejarah pahlawan – pahlawan indonesia.
2. Dapat membantu anak – anak sekolah dasar lebih mengenal dan mengetahui nama dan peran dari tokoh pahlawan indonesia.
3. Meningkatkan kemampuan anak – anak sekolah dasar dalam permainan Slide *Puzzle* dan menjawab *Quiz*.

5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, sebagai pengembangan selanjutnya peneliti memberi saran agar Game Edukasi *Puzzle* Dan *Quiz* Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia Berbasis Android ini lebih menarik, antarlain sebagai berikut:

1. Menambahkan berbagai macam kategori *Puzzle* dan *Quiz* yang bertemakan sejarah-sejarah indonesia.
2. Menambahkan galeri musik-musik nasional indonesia.
3. Menambahkan model-model pahlawan indonesia tiga dimensi (*3D*) agar lebih menarik minat anak-anak sekolah dasar untuk bermain.