

## **Bab V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi game kuis edukasi bahasa Inggris dapat efektif membantu siswa sekolah dasar dalam mempelajari bahasa Inggris. Aplikasi ini menggunakan sistem gamifikasi yang mencakup fitur seperti papan peringkat, batasan waktu, level kesulitan yang dapat disesuaikan, dan hadiah, untuk menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif dan menyenangkan bagi anak-anak. Dengan adanya penghargaan untuk mencapai tingkat tertentu, aplikasi ini mendorong anak-anak untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka.

Hasil pengujian yang dilakukan pada system usability scale, skor rata-rata dari dua puluh peserta adalah 78, yang menunjukkan bahwa sistem aplikasi game kuis edukasi berada di tengah-tengah antara 70 dan 90, atau bagus. Pengujian yang menggunakan metode black box bahwa tidak ditemukan kesalahan proses 100%, dan juga secara fungsional mengeluarkan hasil yang diharapkan. Pengujian metode user acceptance didapatkan nilai persepsi responden sebesar 85,5%. Kesimpulan dengan semua tiga metode skenario pengujian menyatakan bahwa Semua sistem dan fitur berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan. Dengan adanya game kuis edukasi bahasa Inggris ini, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dan bagi siswa. Anak-anak dapat belajar bahasa Inggris secara interaktif melalui berbagai tantangan dan permainan dalam aplikasi. Fitur-fitur seperti papan peringkat, waktu yang ditentukan, tingkat kesulitan yang disesuaikan, dan hadiah pencapaian, semuanya dirancang untuk memotivasi mereka dalam belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan mendidik.

#### **5.2 Saran**

Peneliti menemukan beberapa kekurangan dalam sistem game yang dibuat, dan merekomendasikan peningkatan dengan menambahkan fitur-fitur berikut:

1. Gamifikasi pada sistem nyawa
2. Kemungkinan untuk menambahkan materi dari buku-buku lain.