

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Setelah melakukan pembahasan dan implemementasi maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan *quiz* untuk penyelesaian cerdas cermat sangat bermanfaat untuk melatih siswa dalam hal menjawab soal pertanyaan. Penulis dapat membuat suatu aplikasi kumputer *quiz* yang dapat menampilkan pertanyaan dari level yang paling mudah sampai level yang paling sulit.
2. Program ini hanya menggunakan satu jenis pertanyaan yaitu pilihan berganda untuk pengembangan jenis pertanyaan bisa ditambahkan.
3. Aplikasi komputer *quiz* cerdas cermat sangat membantu siswa sekolah dasar untuk melatih daya imajinasi dan menambah pengetahuan siswa.
4. Dari hasil uji coba yang telah dilakukan pada siswa SD dalam permainan game ini tidak menyulitkan mereka untuk menjawab soal.

V.2 Saran

Untuk kepentingan perkembangan lebih lanjut dari program ini maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Dikembangkan lagi program yasng dibuat dengan menambah fitur-fitur dan modifikasi tampilan pertanyaan.
2. Menampilkan data pemain atau score dari peringkat 1 sampai 20.

3. Program *quiz* ini dapat dipakai oleh siswa Sekolah Dasar dengan menambahkan pelajaran ekstra kulikuler atau bisa juga digunakan perorangan oleh siswa di rumah.
4. Game *quis* ini juga dapat menambah minat belajar anak dan dapat meningkatkan konsentrasi.