

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah diselesaikan, simpulan yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Tidak seluruh murid disekolah Sekolah dasar islam terpadu SDIT Darussalam 01 Batam mengetahui, memahami serta hafal tentang sejarah kisah nabi dan rasul.
2. Dibutuhkan sebuah bentuk atau jenis pembelajaran yang baru, agar dapat membuat murid lebih tertarik belajar tentang sejarah kisah nabi dan rasul yaitu berupa *game* edukasi.
3. *Game* edukasi pengetahuan sejarah kisah nabi dan rasul berbasis android ini dibangun menggunakan *software* Construct 2 dan Coreldraw dalam pembuatan *asset game*.
4. *Game* ini juga memiliki menu untuk membaca kisah nabi dan rasul.
5. *Game* edukasi ini terdiri dari dua level permainan, untuk dapat melanjutkan ke level berikutnya harus menyelesaikan level satu dahulu.
6. *Game* edukasi ini dapat dioperasikan pada perangkat *mobile* yang memiliki versi android diatas versi 5 (Lolipop).
7. Setelah pengujian *game* edukasi ini berjalan dengan baik dan semua tombol berfungsi sesuai dengan yang dirancang sebelumnya.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, berikut saran-saran dari peneliti:

1. *Game* edukasi merupakan bentuk pembelajaran yang menarik murid untuk belajar, sehingga diharapkan dapat diterapkan diseluruh materi pembelajaran.
2. Diharapkan pengembangan pada *game* edukasi ini, seperti penambahan level, penambahan soal dan juga fitur pada *game*.
3. Diharapkan pengembangan *game* edukasi ini untuk memperbaiki *bug* pada soal yang kadang tidak tampil pada saat bermain.