

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukannya penelitian yang berjudul *game* edukasi nama-nama nabi dengan menggunakan *construct 2* berbasis *android*, disimpulkan bahwa:

1. *Game* edukasi nama-nama nabi dengan menggunakan *construct 2* berbasis *android* dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, interaktif karena mudah untuk dipahami oleh murid kelas 2 SDN 003 Batu Aji.
2. Wawasan murid kelas 2 SDN 003 Batu Aji dapat semakin luas, dengan dikenalkannya 25 nabi yang terdapat di dalam materi aplikasi, dimana sebelumnya jumlah nabi yang diperkenalkan kepada murid masih terbatas.
3. Kehadiran *Game* ternyata dapat digunakan menjadi media pembelajaran yang menarik serta dapat membantu proses pembelajaran dimasa pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran pada kelas 2 SDN 003 Batu Aji dilakukan secara *daring*.
4. Penelitian ini meningkatkan dan menambah khazanah wawasan di dalam merancang dan mengimplemetnasikan *software Construct 2* serta metode *SDLC (Software Development Life Cycle)*.

5.2 Saran

Dari kesimpulan diatas, untuk pengembangan *game* edukasi nama-nama nabi dengan menggunakan *construct 2* berbasis *android* untuk selanjutnya, sebagai berikut:

1. Kedepannya dapat diangkat penelitian dengan objek yang sama tetapi menggunakan metode yang berbeda serta dapat mengimplementasikan ke dalam bentuk implemtasi program lainnya seperti *augment reality*.
2. Untuk kedepannya bisa *download* melalui *App Store* dan *Web*.
3. Untuk kedepannya dapat mengembangkan aplikasi agar lebih baik lagi.