

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan analisis yang dilakukan oleh penulis, dapat diambil kesimpulan – kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian menghasilkan *game* edukasi yang dapat membantu sistem pengajaran ke anak – anak yang saat ini sedang berjalan pada Perhimpunan Mahasiswa Buddhis Jambi.
2. *Game* Edukasi pembelajaran tokoh agama Buddha pada Perhimpunan Mahasiswa Buddhis Jambi yang dibuat menggunakan Construct 2 sangat mudah dimengerti dan menarik serta dapat dimainkan di Android.

6.2 SARAN

Peneliti menyadari kekurangan – kekurangan didalam game yang telah peneliti rancang ini. Adapun saran – saran bermanfaat sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan lebih lanjut, diharapkan game ini dapat memiliki beberapa *mode* permainan yang dapat dipilih karena permainan sekarang hanya memiliki quis sederhana.
2. *Game* edukasi tokoh Buddhis ini masih dapat ditambahkan cerita – cerita tokoh Buddhis yang lebih banyak agar kumpulan soal atau level dapat ditambahkan.