

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembuatan laporan yang dilakukan oleh penulis, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah pembelajaran tentang cerita Buddhis berbasis multimedia yang menarik dan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran mengenai sejarah hidup Sang Buddha.
2. Aplikasi pembelajaran ini berbentuk cerita yang dimana pada aplikasi ini terdapat teks, audio, gambar animasi, dengan gamifikasi sehingga memberikan daya tarik pada anak-anak sekolah minggu untuk mempelajarinya sebagai media alternatif pembelajaran mengenai sejarah hidup Sang Buddha.
3. Dengan menggunakan teknologi multimedia berbasis *android* yang diaplikasikan ke dalam pembelajaran cerita Buddhis ini, maka *gadget* yang dimiliki siswa saat ini tidak hanya dapat digunakan untuk bermain, tetapi juga dapat digunakan untuk belajar.
4. Aplikasi pembelajaran ini juga menggunakan aplikasi *Unity* dan *Aseprite* sehingga membuat aplikasi lebih menarik lagi dan lebih mudah untuk digunakan anak- anak yang ada di wihara.
5. Media pembelajaran berupa Gamifikasi yang dibuat ini sangat menarik anak – anak dikarenakan terdapat *Game* disana dan *Story* yang digunakan di aplikasi ini juga berupa video animasi yang menarik untuk anak- anak di wihara.

6. Dengan adanya media pembelajaran ini umat divihara dapat lebih mudah dalam belajar mengenai perjalanan buddha Gautama, dan dengan aplikasi yang menarik umat tidak akan mudah merasa bosan saat membuka aplikasi, belajar, serta mengerjakan quiz yang ada didalamnya.

6.2 SARAN

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam rancangan aplikasi pembelajaran cerita Buddhis yang telah dibuat ini. Oleh sebab itu, adapun beberapa saran yang ingin disampaikan penulis guna perbaikan di masa yang akan datang adalah sebagai berikut :

1. Untuk para pembaca dan mahasiswa lainnya agar dapat melanjutkan dan menyempurnakan penelitian ini baik dari segi pola materi pembelajaran, cerita, soal, dan ruang lingkup pembelajaran cerita Buddhis ini.
2. Program *game* edukasi ini lebih ditingkatkan *visual*-nya agar lebih menarik dan interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi.'
3. Untuk pengembangan lebih lanjut, diharapkan game ini dapat membuat pemutaran video dalam *fullscreen* dapat dilakukan secara *offline*.
4. Jika pengembang, mengembangkan aplikasi ini agar dapat dipakai dengan banyak wihara yang ada dijambi, pengembang dapat menggunakan *Database* agar pengembang dapat membedakan *user* yang menggunakan aplikasi berasal dari wihara mana saja.