

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah peneliti lakukan dapat diambil kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut :

1. Game edukasi dapat membantu sistem pembelajaran yang saat ini sedang berjalan pada sekolah minggu Vihara Sakyakirti Jambi .
2. Game Edukasi pembelajaran agama Buddha berbasis android pada sekolah minggu Vihara Sakyakirti Jambi yang menarik dan inovatif berbasis Android menggunakan Unity.

6.2 SARAN-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 mempersingkat algoritma yang digunakan untuk membaca file game. Algoritma yang digunakan sekarang mengharuskan sistem untuk berulang kali mengecek kata kunci pada pertanyaan dan kemudian sistem mengerjakan perintah sesuai

dengan kata kunci. Hal ini dianggap membebankan sistem tetapi tidak sampai pada tahap memperlambat kinerja game.

2. Game edukasi pembelajaran agama Buddha berbasis Android ini tidak mempunyai asset gambar yang banyak.
3. Game edukasi pembelajaran agama Buddha berbasis Android ini tidak mempunyai asset music yang banyak