

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi game edukasi berbasis multimedia yang mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar di Sekolah Minggu Buddha Vihara Amrta Jambi.
2. Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini siswa dapat belajar di mana dan kapan saja untuk menambah pengetahuan dalam mengenal pendidikan agama Buddha khususnya tentang sejarah singkat agama Buddha dan mengenal lambang buddhis.
3. Aplikasi mudah dioperasikan dan memiliki tampilan yang menarik karena adanya animasi bergerak sehingga menarik minat siswa dalam melihat materi maupun mengerjakan kuis untuk menguji pemahaman materi.

#### **6.2 SARAN**

Setelah melakukan penelitian tentang perancangan aplikasi game edukasi pengenalan pendidikan agama buddha berbasis multimedia yang keseluruhan hasilnya telah penulis uraikan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan manfaat yang optimal, aplikasi ini diharapkan dapat diimplementasikan kepada publik agar bisa diakses oleh umum.
2. Untuk pengembangan lebih lanjut, diharapkan aplikasi ini memiliki tampilan yang lebih menarik dan menambahkan video serta menyediakan informasi yang lebih lengkap lagi.