

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses pembuatan rancang bangun *game* edukasi pengenalan surat pendek dan kisah nabi untuk anak berbasis *web mobile* yang dimulai dari tahap analisis hingga implementasi, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Game edukasi telah berhasil dirancang dan dibangun dan telah diterapkan dengan uji coba oleh siswa SMP sebagai media pembelajaran yang menarik. Kelebihan aplikasi ini adalah aplikasi *user friendly* untuk dimainkan oleh usia 15 tahun ke atas, aplikasi dapat dimainkan secara *offline* dan aplikasi memiliki animasi.

Sedangkan kekurangan aplikasi ini adalah ukuran aplikasi sangat besar dan aplikasi hanya memiliki 2 level.

5.2 Saran

Adapun saran yang diajukan untuk penelitian yang akan datang adalah sebagai berikut:

- a. Menambah jumlah soal dalam *game*.
- b. Menambahkan *level* dalam permainan.
- c. Menambahkan jumlah surat pendek yang ada dalam aplikasi.