

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan mengenai Perancangan dan pembuatan *game* edukasi materi Pengenalan Bahasa Arab untuk mata pelajaran Bahasa Arab kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman maka didapatkan beberapa kesimpulan diantaranya :

1. *Game* edukasi "Pengenalan Bahasa Arab" ini memberikan manfaat kepada SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman untuk menunjang proses pendidikan dan mengembangkan media pembelajaran berbantu komputer (PBK).
2. Berdasarkan hasil uji coba pengguna dengan menggunakan metode kuesioner yang diisi oleh guru Bahasa Arab dan 27 siswa-siswi kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman, seluruh aspek penilaian baik dari guru Bahasa Arab maupun siswa memiliki nilai 79,40% dengan kategori baik. Dengan demikian *game* edukasi materi Pengenalan Bahasa Arab pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman yang telah dirancang dan dibuat dinyatakan layak untuk digunakan.
3. Guru-guru disekolah dapat memanfaatkan *game* ini untuk media evaluasi materi yang telah diberikan berbasis CAI.
4. *Game* ini dapat digunakan siswa-siswi SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman di rumah masing-masing sebagai sebagai refrensi soal dan materi.

5.2 Saran

Ada beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan, diantaranya:

1. Untuk menghasilkan tampilan dan animasi yang lebih menarik pada *game* ini akan lebih baik jika dikembangkan dengan menggunakan konsep 3D.
2. *Game* ini dapat dikembangkan lagi sehingga tidak hanya untuk mata pelajaran Bahasa Arab materi "Pengenalan Bahasa Arab" saja, namun juga materi dari pelajaran bahasa lainnya dan mata pelajaran lainnya.
3. Sesuai dengan perkembangan zaman, aplikasi ini dapat dikembangkan di media elektronik lainnya seperti *handphone*, *tablet* dan lainnya.
4. Untuk desain setiap *scene* lebih baik dibuat bervariasi, dan soal di buat *scene* sendiri.

