

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan pengimplementasian keseluruhan dan mengakhiri laporan skripsi, maka penulis merarik kesimpulan pokok mengenai permasalahan pada bab-bab sebelumnya sebagai berikut:

1. Untuk merancang, mendesain, dan implementasi Game Edukasi Tajwid dimulai dari proses pengumpulan informasi mengenai bacaan-bacaan Tajwid. Kemudian perancangan antarmuka game, kemudian perancangan kode program.
2. Pemodelan Antarmuka yang di buat meliputi antarmuka utama, antarmuka permainan, antarmuka materi, antarmuka skor.
3. Pembuatan Game Edukasi untuk Anak Tentang Tajwid Berbasis Android ini salah satu alternatif media untuk memberikan pembelajaran kepada anak-anak tentang ilmu Tajwid dan mendalami tata cara membaca Al-Quran.
4. Pembuatan game edukasi ini menggunakan perancangan dalam pembuatannya dan telah dinyatakan sesuai dengan kaidah ilmu tajwid.
5. Setelah diimplementasikan, game Tebak Tajwid dapat menampilkan 20 pertanyaan beserta jawaban dan 20 materi yang bersangkutan dengan pertanyaan.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa pembuatan suatu aplikasi tentunya terdapat kekurangan. Seperti game edukasi ini. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan kedepannya, agar aplikasi dapat lebih sempurna. Ada beberapa saran dari penulis, diantaranya yaitu:

1. Pengembang dapat menambahkan soal sehingga soal lebih banyak.
2. Pengembang dapat menambahkan dukungan resolusi layar smartphone yang lebih beragam.
3. Pengembang dapat mengembangkan game edukasi ini lebih menarik dan dinamis. Agar kedepannya tidak hanya berbasis OS android saja namun bisa OS lain.

