

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam pembuatan Game Edukasi Tajwid Mania ini diharapkan diharapkan dapat memberikan pendidikan, kemudahan dan hiburan yang lebih menarik, efisien, efektif, dan berdaya guna serta sebagai akhir laporan, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Game edukasi ini memberikan pembelajaran kepada anak-anak tentang Ilmu Tajwid.
2. Game edukasi Ilmu Tajwid ini dilakukan untuk memelihara bacaan Al-Qur'an dari kesalahan dan perubahan serta memelihara lisan dari kesalahan dalam membacanya.
3. Penulis membuat game edukasi yang dikemas secara modern, yaitu dengan *smartphone* Android, agar pengguna lebih mudah untuk memainkan game edukasi tersebut.
4. Desain *interfacenya* menarik, sehingga menjadikan aplikasi sebagai media pembelajaran yang menarik sesuai pada kebutuhan anak-anak.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan analisis hasil, terdapat beberapa saran untuk perbaikan sistem selanjutnya. Saran-saran tersebut diantaranya adalah:

1. Untuk membuat game yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam tim sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain *gameplay*, ada yang bertugas sebagai programernya dan pembagian tugas lainnya, sehingga game dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif.
2. Dalam pengembangan game edukasi Tajwid Mania hanya dapat dimainkan secara *single player*, harapan ke depannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan agar dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.
3. Semoga kedepannya game ini dapat dikembangkan menjadi lebih dinamis dan lebih menarik, dan game ini diharapkan tidak hanya berbasis OS android saja, tetapi bisa OS yang lain.