

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan diulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan analisis, desain, dan implementasi dari *game* yang telah dibangun serta saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan kemungkinan perbaikan yang perlu dilakukan untuk membangun *game* yang lebih baik.

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan menyelesaikan *game* Tahfidzul Quran dengan Adobe Flash CS3 maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pembuatan *game* Tahfidzul Quran dengan Adobe Flash berhasil diselesaikan.
2. *Game* Tahfidzul Quran memiliki 3 misi dan bisa langsung dipilih oleh pemain.
3. Dengan *game* Tahfidzul Quran ini siswa dalam belajar pun akan lebih bersemangat.
4. Dengan *game* ini juga guru dapat mengetahui sejauh mana siswa dalam menghafal juz 29 dan 30.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Dari penulis pembuat game Tahfidzul Quran ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun sarannya sebagai berikut :

1. Agar lebih menarik lagi di game ini dapat buat random ayat sehingga ayat dapat berubah - ubah tidak berurutan
2. Dalam pengembangannya dapat dibuat dengan ide lain dalam permainannya.
3. Memperbanyak suratan agar lebih lengkap tidak terbatas hanya juz 29 dan 30.
4. Hal yang penting untuk diperhatikan pada game baru adalah melakukan perawatan terhadap program yang dibuat secara baik dan benar.
5. Di game ini masih mempunyai kelemahan, yaitu jika dijalankan pada komputer dibawah standar akan mengalami kelambatan dalam penggunaan game.
6. Pemilihan warna tampilan, suara backsound dan animasi tambahan serta letak-letak tombol harus benar-benar diperhatikan dan disesuaikan, agar terlihat lebih menarik.