

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Pada bagian akhir skripsi ini, penulis akan memaparkan beberapa kesimpulan yang dapat diambil dan saran berdasarkan rumusan masalah dan penelitian yang dilakukan oleh penulis tentang “Perancangan Aplikasi Edukasi Game Alkitab Interaktif Berbasis Android Menggunakan Unity” penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari survey yang dilakukan penulis terhadap siswa sekolah minggu menggunakan aplikasi terbukti bahwa wawasan siswa bertambah.
2. Survey kelayakan yang dilakukan kepada 33 responden mendapatkan hasil 91% yang menyatakan aplikasi layak untuk digunakan oleh calon pengguna.

### **5.2 Saran**

Dalam penelitian “Perancangan Aplikasi Edukasi Game Alkitab Interaktif Berbasis Android Menggunakan Unity” yang telah dilakukan oleh penulis tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Maka penulis bermaksud memberikan saran dan mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi lembaga maupun bagi peneliti yang selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Menambahkan materi yang lebih dinamis dan variatif sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara penuh dengan perangkat mobile.
2. Menambahkan beberapa modul game atau kuis agar pengguna memiliki pilihan yang banyak.
3. Menambahkan materi ke dalam aplikasi dapat dilakukan dengan menggunakan smartphone tanpa perlu menggunakan unity sehingga mempermudah untuk mengupdate materi yang ada pada aplikasi.