

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan membangun sebuah produk game edukasi berbasis mobile Android berupa game edukasi virtual reality pengenalan sunnah Nabi 24 Jam untuk kelas 6 sekolah dasar studi kasus di SDN Sukamaju yang dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Game Edukasi Virtual Reality Pengenalan Sunnah Nabi sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran pendidikan agama islam untuk mengenalkan Sunnah-sunnah Nabi dan peristiwa penting di zaman Nabi secara efektif tanpa menghilangkan beberapa unsur pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada hasil pengujian statistik sebanyak 3,40 menunjukkan responden mudah menangkap materi.
2. Tujuan penyampaian materi perjalanan hidup Nabi (siroh) dan do'a sehari-hari (suroh) dapat tercapai. Hal ini dibuktikan pada hasil pengujian statistik mengenai kemudahan memainkan game edukasi dan hasil kepuasan responden yang mencapai 3,41 .

5.2 Saran

Adapun hal-hal yang menjadi bahan pertimbangan pengembangan di tahap selanjutnya guna menunjukkan pentingnya alat peraga sebagai pendukung pembelajaran berupa game edukasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah dasar sebagai berikut :

1. Pengembangan dan perbaikan pada penyajian konten yang berkaitan tentang Perjalanan hidup Rasulullah (*Siroh*) atau kisah hidup Nabi Muhammad SAW.
2. Pengembangan dan penambahan fitur point (reward) pada setiap tahap yang telah dilakukan pemain.
3. Penambahan fitur dengan misi-misi baru seperti penambahan fitur speech recognition untuk deteksi audio mengeja do'a.
4. Penambahan script pada tampil video untuk tidak mengakibatkan video/audio bertumpuk.

