

## **BAB V. KESIMPULAN**

### **V. 1 Kesimpulan**

Perancangan informasi terkait hadist kebaikan dan dosa dari kitab "Bulugh Al-Maram" melalui *board game* adalah pendekatan inovatif yang menggabungkan ajaran agama dengan elemen permainan interaktif. Dalam pendekatan ini, bentuk-bentuk kebaikan dan dosa diintegrasikan ke dalam permainan, kartu, dan komponen lainnya. Tujuan utamanya adalah memberikan informasi kepada pemain tentang bentuk kebaikan kecil dan dosa kecil, mengilustrasikan bentuk-bentuk dari tindakan-tindakan baik dan buruk, serta mendorong refleksi dan perenungan atas pilihan-pilihan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, permainan *board game* menjadi media yang efektif untuk menyampaikan informasi tentang kebaikan dan dosa kecil dengan cara yang menarik, interaktif, dan berdampak mendalam pada pemahaman dan perilaku individu.

### **V. 2 Saran**

Hadist tentang kebaikan dan dosa adalah rangkaian hadist yang memiliki signifikansi besar dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun isinya tidak menguraikan dengan rinci variasi bentuk kebajikan dan dosa, penting untuk mencapai pemahaman awal yang sistematis dan menyeluruh guna menghindari penafsiran yang keliru. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah tambahan yang mendukung penyebaran informasi agar masyarakat dapat mengembangkan wawasan mengenai isi hadist ini.

Maka dari itu, saran selanjutnya adalah mengembangkan penjelasan yang lebih komprehensif dan terperinci. Penjelasan ini sebaiknya tetap mudah dipahami, namun mencakup detil yang lebih mendalam. Perlu juga fokus yang lebih tajam dalam pembahasan, dengan mungkin mengeksplorasi sudut pandang yang lebih mendalam. Selain itu, dalam rangka memberikan variasi dalam mengakses informasi, mungkin ada baiknya untuk mempertimbangkan pemanfaatan berbagai media yang berbeda agar informasi ini bisa diakses oleh beragam kalangan masyarakat.