BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, analisis, perancangan sistem, dan implementasi serta pengujian yang berupa kuisioner, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* edukasi Ayo Belajar Puasa dapat dijadikan media pembelajaran tentang berpuasa yang menyenangkan untuk dimainkan oleh anak-anak usia 6-12 tahun dan dapat dijadikan media alternatif pembelajaran selain di sekolah.
2. *Game* edukasi Ayo Belajar Puasa dapat memberi pengetahuan tentang makna puasa yang sebenarnya kepada anak-anak yaitu tentang kesabaran dan menahan hawa nafsu.
3. *Game* edukasi Ayo Belajar Puasa dapat memberikan pengajaran tentang apa yang sebaiknya dilakukan oleh anak-anak saat melakukan ibadah puasa selain menahan lapar dan dahaga.

V.2. Saran

Aplikasi permainan *Game* edukasi Ayo Belajar Puasa ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut lagi diantaranya adalah:

1. Penyajian materi tentang puasa dapat diperdalam dengan cara menambahkan form kuis atau memperbanyak animasi agar *game* dapat dengan cepat di fahami oleh anak-anak.
2. Level dan tingkat kesulitan pada *game* diperbanyak, juga penerapan motede AI (Artificial Inteligence) yang diterapkan pada musuh di masing-masing level diperdalam dengan metode lain yang lebih oftimal.