

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Telah dibuat *game* edukasi agama islam “Mudik *Adventure*” yang dibuat menggunakan *engine* Unity untuk platform desktop, dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* menurut *Doppler Interactive*. *Game* ini memiliki 2 tipe permainan, yaitu dari level umum dan level kustom. Level umum memiliki 3 chapter yang masing-masing memiliki 5 level. Pada level kustom terdapat 2 tipe, yaitu pilihan ganda, dan cocok gambar. Pada level kustom, guru dapat memasukkan soal buatannya ke dalam *game*. 3. Terdapat 5 materi pembelajaran agama yang dibahas pada *game* ini, yaitu Kitab-kitab Allah Swt., Bersikap jujur, Pengurusan jenazah, Wudhu, dan Sholat.
2. Hasil dari *pretest* menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 30.5, sedangkan pada hasil *posttest* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 43.46. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *game* Mudik *Adventure* dapat meningkatkan nilai siswa kelas 11 di SLB B Yakut Purwokerto.

5.2. Saran

Dalam melaksanakan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Salah satunya adalah dengan memperluas *game* pada platform lain, salah satunya adalah *Android*.