

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kegiatan sekolah minggu merupakan kegiatan yang penting karena dengan adanya kegiatan sekolah minggu orang tua memiliki waktu untuk beristirahat, dan anak-anak pun dapat belajar ajaran iman dengan cara yang menyenangkan yang telah disediakan oleh pengajar sekolah minggu. Pelajaran iman yang diberikan sekolah minggu sendiri berdasarkan kalender liturgi gereja yang nantinya disesuaikan dengan peserta didik. Untuk anak usia dini sendiri materi yang biasanya diberikan adalah pengenalan para tokoh Alkitab pada perjanjian lama. Kendala yang dimiliki oleh anak usia dini adalah mereka tidak dapat memahami isi Alkitab yang dikarenakan bahasa yang sulit dimengerti dan banyaknya tulisan. Tetapi dengan adanya pandemi kegiatan sekolah minggu banyak yang diberhentikan dengan berbagai masalah yang ada, oleh karena itu orang tua mendapat beban tambahan untuk mengajarkan pendidikan iman kepada anak sehingga membuat orang tua tidak memiliki waktu yang cukup untuk istirahat.

Oleh karena itu, sebuah perancangan permainan digital materi sekolah minggu selama masa pandemi diperlukan yang mana hal ini bertujuan untuk membantu kegiatan sekolah minggu yang telah lama berhenti untuk mengenalkan para tokoh dalam Alkitab, serta menjadi media hiburan bagi anak usia dini. Permainan ini sendiri dapat dimainkan melalui perangkat elektronik *handphone* dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Dengan bantuan promosi dari salah satu media yang digemari oleh anak seperti *youtube* dan *google play store*, permainan ini dapat diakses dan tersebar luar di berbagai penjuru.

#### 5.2 Saran

Diharapkan dari permainan digital ini anak usia dini dapat tertarik, mendapatkan ilmu, dan mengenal tokoh dalam Alkitab yang tidak sempat diajarkan oleh sekolah minggu serta mempererat hubungan orang tua dengan anak mereka.

Saran untuk kedepannya bagi perancang lain yang bermaksud untuk mengkaji dan menindaklanjuti penelitian yang serupa adalah :

- Tetap mengikuti perkembangan zaman mengenai teknologi media pembelajaran yang digunakan.
- Mencari dan mengikuti perkembangan desain yang sesuai dengan target yang dituju.
- Diharapkan juga untuk perancang lain untuk dapat melengkapi perancangan ini seperti gamifikasi menggunakan *unity* agar lebih baik.