

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian ini, telah dirancang sebuah produk Kompendium Game Islami Beranotasi yang sudah divalidasi oleh validator ahli. Kompendium ini disusun secara sistematis berdasarkan kategori game dan dilengkapi anotasi singkat yang memuat deskripsi, manfaat, serta nilai-nilai Islami yang terkandung di dalamnya. Melalui kompendium ini, pengguna seperti orang tua, guru, maupun masyarakat dapat dengan mudah menelusuri informasi tentang berbagai game Islami yang aman, mendidik, dan sesuai usia. Kompendium dibuat dalam bentuk buku yang praktis digunakan, dan telah diuji cobakan kepada kelompok kecil (guru/orang tua) dan kelompok besar (masyarakat umum). Hasil uji coba menunjukkan bahwa kompendium ini dapat digunakan sebagai panduan memilih game Islami yang bermanfaat dan terhindar dari konten negatif seperti kekerasan, bahasa kasar, dan perilaku yang tidak sesuai.

4.2 Saran

Setelah memperhatikan hasil pengembangan penelitian yang telah dilakukan, penulis mengajukan beberapa saran kepada pembaca, yaitu sebagai berikut:

1. Kompendium ini mencakup daftar game Islami yang ada pada saat penelitian. Jika di kemudian hari terdapat game Islami baru, disarankan untuk menambahkannya ke dalam kompendium agar tetap up to date dan relevan.
2. Produk ini masih memiliki kekurangan, misalnya gambar atau tampilan game yang kurang jelas, serta beberapa informasi yang terbatas. Oleh karena itu, disarankan agar pada pengembangan berikutnya ditambahkan gambar yang lebih berkualitas, memperbanyak data game Islami, dan melengkapi deskripsi agar informasi lebih detail.

DAFTAR PUSTAKA

- American Library Association. (2005). ALA Glossary of Library and Information Science.*
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.*
- Bektinigsih, P. (2015). Pemanfaatan Koleksi Referensi Sebagai Bahan Rujukan Di Perpustakaan Universitas Gadjah Mada. Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi. <https://doi.org/10.22146/bip.8280>*
- Bektinigsih, P. (2015). Pemanfaatan Koleksi Referensi Sebagai Bahan Rujukan Di Perpustakaan Universitas Gadjah Mada. Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi. <https://doi.org/10.22146/bip.8280>*
- Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society. HarperBusiness.*
- Daulay, M., Rahman, S., & Alamsyah, F. (2023). Pengaruh Game Islami Terhadap Pengembangan Karakter Anak. Pustaka Pendidikan.*
- Fatimah, S. (2021). Pengembangan Game Islami sebagai Media Edukasi Agama Islam. Jurnal Teknologi Pendidikan Islam.*
- Fatimah, S. (2021). Pengembangan Game Islami sebagai Media Edukasi Agama Islam. Jurnal Teknologi Pendidikan Islam.*
- Guidelines for Library Services to Disadvantaged Persons. (2006). IFLA/UNESCO.*
- Husna, A., & Sari, D. (2020). Pengaruh Game Edukasi Islami terhadap Perilaku Anak. Jurnal Psikologi dan Pendidikan.*
- JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL.
<https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i2.1645>.*
- Kelley, T., & Kelley, D. (2013). Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All. Crown Business.*

- Nurhayati, R. (2020). *Dampak Media Sosial terhadap Karakter Anak*. Gramedia Pustaka Utama.
- Nuruzzaman, A. (2018). *Game Edukasi Islami sebagai Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Restyasari, N. (2023). *Redesain dan Analisis UI/UX Aplikasi Smart Home Universitas Pendidikan Indonesia (SH-UPI) dengan Menggunakan Metode Design Thinking pada Perangkat Android*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Restyasari, N. (2023). *Redesain dan Analisis UI/UX Aplikasi Smart Home Universitas Pendidikan Indonesia (SH-UPI) dengan Menggunakan Metode Design Thinking pada Perangkat Android*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sari, H. (2020). *Game Islami dan Perkembangan Karakter Anak*. Remaja Rosdakarya.
- Sari, J. E., & Yusra Dewi Siregar. (2023). *Pemanfaatan Bahan Rujukan Sebagai Referensi Mahasiswa Semester Akhir Di Perpustakaan Universitas Labuhan Batu*. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL*. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i2.1645>.
- Sari, J. E., Yusra Dewi Siregar. (2023). *Pemanfaatan Bahan Rujukan Sebagai Referensi Mahasiswa Semester Akhir Di Perpustakaan Universitas Labuhan Batu*.
- Sugiono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Wanglang, C. (2024). *Combining Game-Based Learning with Design Thinking Using Block-Based Programming to Enhance Computational Thinking and Creative Games for Primary Students*. *Higher Education Studies*.
- Zain, R. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Game Islami*. Pilar Media