

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian yang dilakukan pada *game* Belajar Huruf Hijaiyah yaitu pengujian *black box* dan pengujian kuisiner. Implementasi algoritma yang diterapkan pada *game* Belajar Huruf Hijaiyah dapat berjalan pada permainan *Quiz*, urutan soal saat dijalankan akan diacak oleh algoritma sehingga urutan soal akan selalu berbeda.

Pada pengujian *black box* ditentukan terlebih dahulu *test case* yang akan ujikan dan hasil pengujian *black box* menunjukkan bahwa fungsionalitas pada *game* Belajar Huruf Hijaiyah berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Selanjutnya pada pengujian kuisiner dilakukan dengan cara menyebarkan kuisiner yang didalamnya terdapat 10 soal dan mendapatkan jumlah responden sebanyak 96 orang. Hasil analisa pada pengujian kuisiner menunjukkan presentase yang diperoleh sebanyak 89,5% atau mendapat kriteria sangat setuju pada kelayakan *game* untuk digunakan sebagai media pembelajaran anak usia 4-7 tahun.

5.2 Saran

Dalam pembuatan *game* masih banyak kekurangan yang masih perlu banyaknya perbaikan atau pengembangan agar *game* ini semakin banyak diminati atau bahkan menjadi *game* edukasi favorit untuk orang banyak. Oleh karena itu penulis menyarankan untuk bahan pengembangan kedepannya, yaitu :

1. Pengembangan pada permainan *Quiz*, yaitu penambahan suara untuk pembacaan soal agar anak-anak lebih tertarik dan lebih mengerti apa yang dimaksudkan.
2. Pengembangan animasi yang lebih menarik dan variatif.
3. Penambahan tampilan yang lebih menarik untuk anak-anak.
4. Penambahan fitur tajwid pada menu belajar.

