

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari penelitian “*Game* Edukasi Pengenalan Huruf dan Membaca Untuk Anak Usia Balita Berbasis Android” sebagai berikut :

1. Perancangan *game* edukasi “Menenal Huruf” bertujuan sebagai sarana interaktif untuk membantu anak usia balita mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan dan efektif yang telah di uji di TK Islam Tunas Melati.
2. *Game* ini dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat melatih keterampilan literasi anak dan sudah sesuai dengan kurikulum TK Islam Tunas Melati.
3. *Game* edukasi ini dirancang agar mudah dipahami oleh anak-anak, sehingga dapat digunakan dengan bimbingan orang tua maupun guru untuk mendukung proses belajar membaca.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan *game*, maka untuk pengembangan selanjutnya penulis menyarankan :

1. Untuk meningkatkan kualitas *game* Pengenalan Huruf dan Membaca, beberapa aspek dapat dikembangkan lebih lanjut. Animasi yang lebih dinamis, seperti efek transisi saat memilih huruf atau menyusun kata, dapat membuat pengalaman belajar lebih menarik.