

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK ABA Al-Iman Gendeng Yogyakarta terhadap penggunaan game edukasi huruf Hijaiyah berbasis Construct 2, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi game edukasi interaktif berbasis Construct 2 dalam pembelajaran huruf Hijaiyah berjalan dengan baik. Game berhasil digunakan di kelas B dalam satu sesi pembelajaran, dengan pendampingan guru dan peneliti. Anak-anak dapat memahami cara bermain tanpa kesulitan, dan media berjalan lancar tanpa kendala teknis berarti.
2. Respons dan keterlibatan aktif anak selama bermain game sangat positif. Anak-anak menunjukkan ekspresi antusias, fokus, dan semangat selama sesi berlangsung. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata aspek Player Experience sebesar 4,79 (kategori sangat sesuai).
3. Penggunaan game edukasi interaktif ini terbukti membantu meningkatkan pemahaman dan minat anak terhadap huruf Hijaiyah. Anak mampu menyebutkan ulang huruf yang telah dikenali, serta memahami padanan huruf Latin secara lebih cepat. Aspek Learning memperoleh nilai rata-rata 4,08, dan aspek Usability sebesar 4,33, yang menunjukkan bahwa game ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini.

Dengan demikian, seluruh rumusan masalah dalam penelitian ini telah terjawab dan tujuan penelitian berhasil dicapai. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa game edukasi berbasis Construct 2 efektif digunakan dalam pembelajaran huruf Hijaiyah secara interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengalaman selama pelaksanaan, beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain:

1. Penelitian ini hanya dilakukan dalam waktu satu hari. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam, disarankan agar implementasi dilakukan dalam rentang waktu yang lebih panjang agar dampak jangka panjang dari media game edukasi dapat dianalisis secara lebih komprehensif.
2. Game edukasi ini masih terbatas pada pengenalan huruf Hijaiyah secara dasar. Pengembangan lebih lanjut dapat menambahkan fitur latihan menulis huruf, kuis interaktif dengan variasi soal, serta pelafalan dengan harakat sebagai tahap lanjutan dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an.
3. Untuk guru dan pendidik anak usia dini, disarankan agar media pembelajaran interaktif seperti ini mulai diintegrasikan secara berkala dalam kegiatan belajar agar anak tidak merasa jenuh, sekaligus merangsang minat belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.
4. Penelitian ini hanya mengevaluasi dari aspek pengalaman anak dan pemahaman dasar huruf Hijaiyah. Penelitian lanjutan dapat mempertimbangkan aspek psikologis dan sosial anak dalam menggunakan media digital, agar hasil evaluasi lebih holistik.