

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan aplikasi media pembelajaran berbasis game edukasi berjudul “ABEJI”. Dirancang untuk membantu minat belajar siswa tentang cara membaca huruf hijaiyah dan al-quran.

Berdasarkan dari beberapa tahap pengujian didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Pengujian terhadap calon pengguna mendapatkan nilai presentase rata-rata tingkat pemahaman sebesar 85,3%. Dengan angka tersebut menunjukan bahwa game ABEJI sangat membantu dalam tujuan nya.
2. Pengujian terhadap ahli menunjukkan game ABEJI layak untuk di mainkan oleh pengguna.

5.2 Saran

Pada pengembangan game ABEJI masih memiliki hal yang dapat ditingkatkan. Salah satunya fitur history, dengan adanya fitur ini dapat membantu guru dan para orang tua untuk melihat tahapan perkembangan pemahaman siswa saat menggunakan game ABEJI dalam pembelajaran.