

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari berbagai penjelasan dan pengujian yang telah diuraikan dari aplikasi Game Temu Huruf Hijaiyah ini, dapat ditarik kesimpulan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *black box* dapat diambil kesimpulan bahwa semua sistem secara fungsional berjalan sesuai yang diharapkan dan semua fungsi yang ada di aplikasi berjalan normal.
2. Berdasarkan hasil dari Analisis dan Pengujian Pada Smartphone, Aplikasi Temu Huruf Hijaiyah ini dapat dijalankan dalam beberapa Smartphone dengan versi android yang berbeda. Di dalam Tabel 4.2 hasil pengujian pada perangkat device. Dari versi android 8.1.0, versi android 10 hingga versi android 11 aplikasi dapat berjalan dengan sangat baik.
3. Berdasarkan hasil pengujian kuesioner, 96,8 % user Sangat setuju bahwa aplikasi game ini tidak terlalu banyak memakan memori pada smartphone dan tidak berat saat dijalankan. dalam pengujian, user membutuhkan waktu loading untuk masuk ke aplikasi selama 3 detik dan ukuran file hanya memakan 12mb dari memori.
4. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan kepada beberapa user menggunakan form kuesioner, 87,5% user beranggapan sangat setuju bahwa dengan adanya aplikasi game ini dapat membantu anak dalam mengenal dan menghafal huruf hijaiyah dan cukup efisien dalam pembelajaran anak.
5. Kesimpulan dari hasil kuesioner Penerimaan User Terhadap Aplikasi adalah 93% sangat setuju bahwa user secara keseluruhan puas dengan aplikasi ini.

## 5.2 Saran

Dikarenakan adanya keterbatasan yang dimiliki penulis, dapat diambil beberapa saran untuk melakukan penelitian berikutnya. Adapun saran yang diberikan dalam pembuatan Game Temu Huruf Hijaiyah sebagai berikut.

1. Menambahkan variasi soal dan menambah level di dalam permainan agar menambah ketertarikan anak-anak dalam belajar mengenal huruf hijaiyah.
2. Menambah fitur untuk audio pada materi agar ketika di klik hurufnya akan mengeluarkan suara pelafalan huruf hijaiyah.
3. Game dalam aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan menjadi lebih beragam lagi dalam hal animasi, design, dan audio agar dapat menambah ketertarikan anak bermain permainan edukasi agama ini.

