

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan (*Conclusion*)

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “**Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Huruf Alfabet Menggunakan Algoritma *Linear Congruent Method (LCM)* Berbasis Mobile (Studi Kasus: TK Budhi Mekar Patalagan)**”, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya game edukasi pengenalan huruf alfabet ini dapat membantu anak-anak di TK Budhi Mekar Patalagan yang mengalami kesulitan dalam mengenal huruf alfabet dengan baik, sehingga dapat menjadi Alat Permainan Edukatif (APE).
2. Algoritma *Linear Congruent Method (LCM)* dapat diimplementasikan pada game edukasi pengenalan huruf alfabet untuk mengacak soal gambar yang ditampilkan di layar dan urutan huruf.
3. Berdasarkan hasil pengujian *UAT* yang dibagikan kepada 3 guru dan 33 siswa, diperoleh persentase kelayakan sebesar 96,19% dari guru dan 90,78% dari siswa, yang menunjukkan bahwa game edukasi pengenalan huruf alfabet yang dibangun ini sangat layak digunakan sebagai Alat Permainan Edukatif (APE).

5.2 Saran (*Suggestion*)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menyampaikan beberapa saran untuk pengembangan game ke depannya agar menjadi lebih baik. Adapun saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Pada menu Alfabet, kembangkan fitur agar tidak hanya menampilkan huruf besar dan suara pelafalan. Tambahkan juga huruf kecil serta fitur interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa secara menyenangkan.
2. Diperlukan pengembangan yang lebih lanjut dan lebih menarik agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh.