

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan (*Conclusion*)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut :

1. Game ini dibuat sebagai media pembelajaran pendamping yang membantu murid dalam mempelajari perubahan huruf hijaiyah menjadi latin untuk murid TPA Al-Widayah Pondok Ranggon.
2. Algoritma *Fisher-Yates Shuffle* dapat diimplementasikan pada Game Edukasi Huruf Hijaiyah berbasis android, dalam proses pengacakan gambar soal dan juga jawabannya untuk memastikan variasi soal yang ada di dalam game.
3. Berdasarkan hasil UAT yang telah dilakukan kepada **3 guru dan 25 murid**, diperoleh nilai kelayakan game edukasi huruf hijaiyah sebesar **92,22% dari guru** dan **89,92% dari murid**. Hal tersebut didukung dengan hasil posttest yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, **game ini sangat layak digunakan** sebagai media pembelajaran pendamping huruf hijaiyah di TPA Al-Widayah.

5.2 Saran (*Suggestion*)

Hasil dari penelitian game yang dibuat penulis ingin menyampaikan saran untuk pengembangan game agar menjadi lebih baik, maka saran yang diperlukan yakni:

1. Di menu belajar dapat ditambahkan pembelajaran harokat lain seperti kasroh, domah ataupun tanwin.
2. Adanya menu update soal di website guru agar guru bisa mengupdate soal secara berkala.