

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, perancangan dan pengembangan yang dilakukan terhadap *game* yang dibuat, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan. Kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. *Game* menghafal Asmaa'ul Husna dibangun menggunakan *software* Unity dengan menggunakan metode menghafal *Flashcard* dengan *Leitner System* yang merupakan metode menghafal dengan mengimplementasikan persentase kemunculan untuk pertanyaan yang sebelumnya sudah terjawab.
- b. Reaksi yang dihasilkan dari pengembangan *game* menghafal Asmaa'ul Husna bagi anak-anak usia dini adalah meningkatkan daya tarik terhadap Asmaa'ul Husna dan memberikan pengalaman baru dalam mengenal, mempelajari dan menghafal Asmaa'ul Husna.
- c. Hasil pengujian *game* menghafal Asmaa'ul Husna mendapatkan nilai 4 untuk fitur, 4,05 untuk konsep, dan 3,8 untuk konten dan penilaian rata-rata dari *game* ini adalah 3,95. Dan dapat dikatakan bahwa *game* menghafal Asmaa'ul Husna bernilai bagus.

5.2 Saran

Dalam pengembangan *game* ini, memiliki beberapa kekurangan dan keterbatasan. Maka penulis mengharapkan pada penelitian yang akan datang dari penulis yang lain mampu menutupi kekurangan dan keterbatasan dengan ide-ide baru. Sehingga penggunaan media teknologi dapat lebih dimanfaatkan dalam bidang edukasi. Oleh karena itu, penulis memiliki beberapa saran untuk pengembang selanjutnya, yaitu :

- a. *Game* mampu memberikan pengenalan lebih rinci mengenai 99 Asmaa'ul Husna, baik menggunakan video maupun audio pada halaman cara bermain.
- b. Memberikan *Background* yang lebih menarik, dan audio lain yang lebih membuat warna di dalam *game*.
- c. Mengembangkan *game* pada *platform* yang lain.
- d. Mengembangkan *game* edukasi berbasis Android ataupun iOS dengan materi yang lain.