

## BAB V PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan pada tabel 11, dapat disimpulkan bahwa penelitian Pengembangan *Game* Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Dengan Menggunakan Metodologi *Game Development Life Cycle* (Gdlc) Untuk Anak Usia Dini yaitu *game* edukasi Hijaiyah Challenge dapat membantu anak anak untuk dapat mengenal dan mempelajari Huruf Hijaiyah secara baik melalui proses bermain sembari belajar dengan persentase peningkatan sejumlah 34.26%, sehingga anak anak tidak merasa bosan ketika belajar. Dengan menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*), *game* edukasi Hijaiyah Challenge dapat di *develop* dengan mudah dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari pemain sehingga mudah diterima.

### 5.2. Saran

Saran di berikan untuk penelitian yang akan di lakukan setelahnya. Diharapkan dengan adanya saran ini mampu memberikan masukan dan referensi untuk kedepan nya.

1. Untuk bagian desain di harapkan dapat di perbaiki
2. Penggunaan tombol tombol dan latar belakang di harapkan sesuai dengan tema yang di gunakan
3. Di tambahkan lagi *mini games* agar pembelajaran makin menarik