BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan Dan Saran

6.1.1. Kesimpulan

Pembuatan aplikasi permainan belajar huruf hijaiyah ini nantinya bisa menjadi media belajar bagi siswa – siswi yayasan Al – Bana. Dari uraian dan penjelasan secara keseluruhan maka dapat di ambil kesimpulan mengenai "Implementasi Permainan Belajar Huruf Hijaiyah Pada Perangkat Telepon Menggunakan J2ME Di Yayasan Al – Bana Tasikmalaya antara lain :

1. Sistem proses belajar mengajar di yayasan Al-Bana Tasikmalaya yang berjalan masih mengacu pada buku panduan guru sehingga pembelajaran secara teoritis saja kurang optimal, murid – murid lebih menyukai belajar sambil bermain.
2. Perancangan aplikasi belajar huruf *hijaiyah* di Yayasan Al-Bana Tasikmalaya dapat membantu dan mempermudah para guru untuk mengenalkan huruf – huruf *hijaiyah* dengan cepat dan bervariatif kepada murid - muridnya.
3. Pengujian terhadap aplikasi belajar huruf *hijaiyah* di yayasan Al-bana Tasikmalaya dapat mempermudah dan cepat mengenalkan huruf – huruf hijaiyah pada aplikasi belajar huruf hijaiyah yang di usulkan atau di rancang.

4. Implementasi aplikasi belajar huruf *hijaiyah* di Yayasan Al-Bana Tasikmalaya berjalan dengan baik sehingga aplikasi dapat di gunakan untuk sebagai alat pendukung pembelajaran huruf hijaiyah dan membantu para guru dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah.

6.1.2. Saran

Saran yang dapat di berikan untuk pengembangan yang mungkin dapat dilakukan pada game edukasi mengenal huruf hijaiyah ini adalah

1. Game lebih di kembangkan pada tingkat kompabilitas, layout menu maupun keinteraktifan terhadap anak – anak / pengguna.
2. Lebih di kembangkan bukan hanya untuk materi bidang studi, melainkan materi – materi lainya.