

BAB PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan penjelasan pada penulisan Skripsi “Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan angka Dan Huruf Berbasis Android Pada Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Al-Muhajirin” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahwa telah dibuat media pembelajaran interaktif pengenalan angka dan huruf berbasis android sebagai bahan pembelajaran untuk TK Aisyiyah Bustanul Athfal Al – Muhajirin sehingga materi yang disampaikan tidak hanya melalui tatap muka saja melainkan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat membantu proses belajar mengajar di kelas, dimana dalam media pembelajaran ini dilengkapi dengan materi dan kuis. Model pengembangan yang digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah *Multimedia Development Life Cycle*.
2. Hasil dari evaluasi SUS menunjukkan aplikasi media pembelajaran interaktif mendapat skor 77.5 dari guru dan 80.4 dari murid dengan kategori *Acceptable*, sedangkan pada Grade Scale berada pada posisi Grade C untuk guru dan B untuk murid dan untuk *Adjective Rating* berada pada posisi *good* dan *excellent*. Dari hasil ini didapati Aplikasi yang dibuat sudah memenuhi unsur *Usability* dan layak untuk digunakan.

5.2 Saran

Dalam pembuatan media Media Pembelajaran Pengenalan angka Dan Huruf Berbasis Android Pada Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Al-Muhajirin ini tentunya masih memiliki kekurangan yang dapat dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya, maka dari itu saran yang diajukan sebagai tersebut:

1. Dalam pembuatan media interaktif untuk kedepannya, dapat dikembangkan dengan lebih interaktif dan animasi yang digunakan lebih bervariasi.
2. Dalam proses pengerjaan gunakan software tambahan dan spesifikasi perangkat komputer yang lebih mendukung agar proses pembuatan aplikasi berjalan dengan lancar.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang lebih kreatif lagi dan menambahkan teknik 3D dalam pembuatannya.

