

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, pembuatan, dan implementasi program yang penulis kerjakan pada Aplikasi “*Fun 2D Shapes Learning*” Berbasis Android, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran yang membantu para guru di dalam berkreaitifitas di dalam mengajar masih belum banyak, sehigga perlu digalakkan pembuatan aplikasi *e-learning* di dalam membantu para guru menyampaikan materi.
2. Anak-anak sangat menyukai tampilan aplikasi *e-learning* yang ceria, warna-warni, seperti tampilan di game sebagai media pembelajaran mereka.
3. Aplikasi Android sampai saat ini masih menjadi *smartphone* yang banyak digunakan oleh masyarakat di dunia, karena tingkat efektifitas, kinerja, pengembangan dan sebagainya saat ini android masih yang terbaik.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat banyak kekurangan, yang mungkin dapat disempurnakan lagi pada pengembangan selanjutnya, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan, diantaranya:

1. Aplikasi "*Fun 2D Shapes*" untuk saat ini masih berjalan maksimal pada layar ukuran 4 inci. Kedepan bisa dikembangkan lagi untuk tipe layar yang lain (misalnya : tablet).
2. Penambahan fitur kumpulan soal-soal yang nantinya semakin memudahkan para siswa SD dalam belajar materi bangun datar.
3. Penambahan fitur menghitung luas bangun datar gabungan yaitu proses menghitung luas gabungan 2 bangun datar atau lebih.
4. Penambahan fitur download soal-soal bangun datar yang bisa digunakan para siswa untuk mendownload soal-soal materi bangun datar di halaman web yang sudah kita sediakan.
5. Dengan perkembangan pengguna *platform* selain perangkat android yang mulai tumbuh dengan pesat, maka diharapkan aplikasi ini dibuat dengan versi *platform* lain seperti iPhone(iOS), Windows Phone(Windows) atau *platform-platform* lain.