

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil pembuatan aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Huruf dan Angka Berbasis Mobile Desktop pada TK di Kota Yogyakarta dengan objek penelitian di TK ABA Al Jihad, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi edukasi melalui 5 metode penelitian, yaitu: metode pengumpulan data (observasi dan wawancara), metode analisis (identifikasi masalah, analisis kinerja, analisis kelemahan dan analisis kebutuhan), metode perancangan, metode pengembangan dan metode testing (menggunakan metode ADDIE, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation) dan pengujian aplikasi dengan menggunakan black box testing.
2. Dalam aplikasi edukasi ini mengembangkan materi mengenal huruf dan angka. Dengan memasukkan materi huruf abjad, huruf hijaiyah, huruf vokal, mengeja suku kata, mengeja kalimat, angka 0 sampai 10 dan berhitung.
3. Pada aplikasi edukasi dapat menampilkan gambar benda, audio pada setiap materi dan terdapat 2 pilihan bahasa, yaitu bahasa indonesia dan bahasa inggris.

4. Materi yang terdapat dalam aplikasi edukasi sesuai dengan materi yang di berikan oleh guru didalam kelas.
5. Aplikasi Edukasi berbasis *Mobile* atau *Smartphone* ini dapat digunakan untuk anak TK kelas A dan B sebagai alat pembelajaran di luar kelas, yaitu dirumah.

## 5.2 Saran

Pada aplikasi edukasi Mengenal Huruf dan Angka berbasis *Mobile* ini tentunya masih mempunyai beberapa kekurangan. Berikut adalah beberapa saran untuk aplikasi edukasi tersebut:

1. Dalam audio pada materi berbeda-beda intonasinya, sehingga ada beberapa suara yang sedikit kurang jelas pengucapannya.
2. Ditambahkan backsound.
3. Diharapkan untuk kedepannya aplikasi edukasi ini dapat di download di play store.