

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka kesimpulan yang didapatkan dalam proses pembuatan *game* edukasi Belajar Mengenal Abjad dan Angka yaitu:

1. Aplikasi Belajar Mengenal Abjad dan Angka sebagai media edukasi pembelajaran telah berhasil dibangun, dimana aplikasi ini dapat membantu murid dan guru-guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal Wonosari II dalam proses belajar mengajar.
2. Aplikasi Belajar Mengenal Abjad dan Angka ini mampu menambah fungsi *smartphone* sebagai alat pembelajaran.
3. Berdasarkan pengujian dengan dihitung menggunakan skala likert, *game* Belajar Mengenal Abjad dan Angka mendapat 88,75% kelayakan, sehingga *game* Belajar Mengenal Abjad dan Angka sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi Belajar Mengenal Abjad dan Angka masih terdapat beberapa saran, yang untuk selanjutnya bisa menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan atau pengembangan aplikasi selanjutnya. Adapun saran yang disampaikan tentang aplikasi ini antara lain:

1. Perlu dikembangkan aplikasi Belajar Mengenal Abjad dan Angka yang tidak hanya dapat berjalan pada OS android namun dapat berjalan pada desktop agar memudahkan menggunakan aplikasi dalam proses mengajar.
2. Dalam pembelajaran huruf untuk kelompok A atau TK A ada baiknya hanya menggunakan abjad atau huruf kecil karena akan membuat anak-anak bingung ketika terjadi percampuran huruf kecil dan huruf besar.
3. Lebih diperbanyak jumlah gambar dalam menu pembelajaran angka dan menu bermain agar lebih menarik anak-anak dalam proses pembelajaran.