

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan perancangan aplikasi pembelajaran berbasis *mobile android*, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran ini menggabungkan algoritma *Fisher Yates Shuffle* untuk melakukan proses pengacakan materi.
2. Dengan aplikasi pembelajaran ini user lebih mudah belajar nama-nama ikan mulai dari ikan air tawar, air laut, air payau dalam bahasa latin serta deskripsi singkat tentang ikan secara efisien dan fleksibel.
3. Aplikasi pembelajaran ini dibangun menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript 3.0*, yang diimplementasikan dalam *mobile android*.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, dibutuhkan kritik atau saran demi terciptanya aplikasi pembelajaran yang lebih baik dan dapat dikembangkan kedepannya, maka dari penelitian ini dapat disarankan beberapa hal berikut :

1. Bahwa aplikasi pembelajaran ini dibangun di *Adobe Flash CS6* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran dunia bahari khususnya nama-nama ikan dalam bahasa latin.
2. Masih didapatkan bug pada algoritma *Fisher Yates Shuffle* dikarenakan belum supportnya sistem *Adobe Flash CS6*, supaya kedepannya peneliti yang lain bisa mengembangkannya lebih baik lagi.
3. Untuk penelitian lebih lanjut, Aplikasi pembelajaran ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan *Audio* dan *video* serta penambahan fitur *Augmented Reality* supaya lebih menarik dan interaktif, dan juga dapat dikembangkan lagi menjadi aplikasi pembelajaran dengan materi yang lain (*Reusability*).