

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi literatur, analisis, perancangan, implementasi dan pengujian sistem ini, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil yang diperoleh dari penerapan aplikasi yang dikembangkan dapat membantu anak belajar di mana pun.
2. Aplikasi *game* anak usia dini belajar dan bermain menggunakan *fisher-yates shuffle* berbasis android untuk pengenalan huruf, angka, hewan dan buah dapat meningkatkan minat belajar anak.
3. Aplikasi *game* anak usia dini belajar dan bermain ini dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam belajar karena dapat belajar sambil bermain.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan penulis untuk pengembangan dan perbaikan dari pembuatan aplikasi *game* anak usia dini belajar dan bermain, yaitu :

1. Soal kuis yang terdapat pada aplikasi *game* anak usia dini belajar dan bermain setiap jawaban tidak mendapatkan skor atau nilai, diharapkan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya agar setiap jawaban mendapatkan nilai.
2. Aplikasi hanya dapat berjalan di sistem operasi android, pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat berjalan di beberapa sistem operasi.