

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 dan kapan pun.
2. Aplikasi *game* anak usia dini mengenal huruf dan angka menggunakan *fisher-yates shuffle* berbasis android untuk pengenalan huruf, angka, hewan dan buah dapat meningkatkan minat belajar anak, dan menyesuaikan materi yang ada di biMBA aiueo Setiamekar.
3. Aplikasi *game* anak usia dini mengenal huruf dan angka 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 mengenal huruf dan angka, yaitu :

1. Soal kuis yang terdapat pada aplikasi *game* anak usia dini mengenal huruf dan angka 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.