

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari hasil perancangan dan analisa dari hasil program yang telah selesai dirancang dan dibahas pada bab-bab sebelumnya adalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi ini memuat permainan mencocokkan nama hewan dengan cara seret kotak nama hewan ke gambar yang sesuai (*drop and drag*) beserta materi deskripsi umum hewan, yang dimana materi hanya terbatas bahan pembelajaran dan pengenalan terhadap hewan.
- 2) Penelitian ini menghasilkan aplikasi edukasi berbasis *android* yang dapat membantu murid agar mendapatkan suasana pembelajaran yang baru dan menarik dengan belajar sambil bermain sehingga meningkatkan motivasi dalam belajar, serta memudahkan guru untuk memberikan pembelajaran dengan mudah dan menarik kepada anak didik secara mandiri di rumah.
- 3) Aplikasi ini *user friendly*, serta tampilan *interface* nya mudah dipahami dan menarik untuk digunakan yang sesuai target pengguna.

6.2 SARAN

Adapun saran yang didapat dari hasil perancangan dan analisa dari hasil program yang telah selesai dirancang adalah sebagai berikut:

- 1) Diharapkan penelitian selanjutnya dapat membuat aplikasi dengan isi materi pengenalan hewan yang lebih kompleks dan menambahkan hewan yang lengkap seperti sejenis hewan air dan lain-lain.
- 2) Untuk pengembangan berikutnya, diharapkan aplikasi ini dapat digunakan pada platform selain *android* agar dapat mencakup lingkup yang lebih luas.
- 3) Untuk pengembangan berikutnya, diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang menggunakan *database online*, sehingga dapat menambahkan *actor* tambahan berupa admin serta adanya fungsi *login*.
- 4) Penelitian ini dapat menambah pembendaharaan mengenai aplikasi edukasi serta dapat menjadi referensi bagi penulis lainnya.