

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa kesimpulan yang berkenaan dengan Aplikasi Edukasi Pengenalan Makhluk Hidup Untuk Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Android ini yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi Edukasi Pengenalan Makhluk Hidup Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android dirancang dengan menggunakan metode *Object Oriented Programming* (OOP) dengan model *prototype* untuk menghasilkan aplikasi berbasis android. Aplikasi game ini dapat digunakan dengan baik dan dapat mempermudah dalam proses kegiatan belajar mengenal makhluk hidup dan benda. Selain itu, aplikasi ini sangat efektif dan efisien dalam penggunaannya.
2. Aplikasi game ini meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini 5-6 tahun.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi aplikasi ini terdapat banyak kekurangan yang diharapkan dapat diperbaiki pada saat penelitian selanjutnya, terdapat saran-saran untuk pengembangan penelitian ini yaitu:

1. Menambahkan batasan waktu dalam menjawab pertanyaan *game*
2. Menambahkan fitur on/off suara atau *audio* aplikasi
3. Aplikasi edukasi dapat dikembangkan dengan menambah fitur pengenalan seperti pengenalan nama buah dll.