

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf, Angka, Hewan, Dan Buah Pada Siswa Kelas 1 SD Swadaya Pangkalpinang Berbasis Android dapat dirincikan sebagai berikut :

1. aplikasi android yang dibuat pada penelitian ini dapat digunakan untuk belajar mengenal nama - nama huruf, angka, hewan, dan buah. Pembelajaran pengenalan huruf, angka, hewan, dan buah, ini juga digunakan sebagai sarana pelengkap pembelajaran level dasar yang praktis dan efisien untuk siswa kelas 1 SD Swadaya, yang berisi tentang huruf abjad (A sampai Z), pengenalan angka (0 sampai 9), nama buah (anggur, apel, manggis, semangka, mangga, jeruk, melon) dan nama hewan (kelinci, kucing, sapi, kuda, beruang, bebek, harimau) serta diakhiri dengan soal latihan.
2. Dengan adanya aplikasi ini, dan apabila aplikasi ini benar-benar diimplementasikan di SD Swadaya, maka akan sangat membantu dalam proses pembelajaran yang diajarkan guru. Karena aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang baru dalam menghilangkan rasa bosan siswa.

#### **5.2 Saran**

Dalam pembuatan aplikasi ini, dalam hal pengembangannya masih banyak kekurangan yang perlu ditambahkan lagi. Saran yang dapat penulis berikan untuk pengembangan dari aplikasi ini adalah *Project* aplikasi ini dapat dikembangkan lagi dengan cara menambah sistem pembelajaran yang lebih interaktif, dengan menambahkan video, dan permainan belajar. Selain itu pengembangan aplikasi ini kedepannya dapat dikembangkan dengan menambahkan AI/Kecerdasan Buatan.