

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan Aplikasi Game Mengenalkan Angka Untuk Anak Diskalkulia Ringan Berbasis Android telah Selesai. Aplikasi ini di implementasikan sebagai media pembelajaran alternatif untuk mengenalkan angka dasar pada anak diskalkulia ringan atau pun anak usia dini yang sedang belajar angka.
2. Aplikasi Game Mengenalkan Angka Untuk Anak Diskalkulia Ringan Berbasis Android memiliki 6 fitur utama yaitu belajar angka, belajar berhitung, belajar menulis, bermain mencocokkan angka, bermain tebak angka, dan bermain tap angka.
3. Perancangan dan pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan diagram UML yaitu Use Case Diagram dan Activity Diagram.
4. Berdasarkan hasil dari pengujian Fungsional menggunakan metode blackbox, aplikasi yang diharapkan berhasil dibuat sesuai dengan yang diharapkan.

5.2. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian aplikasi game tentang arah dan waktu untuk anak diskalkulia usia dini adapun saran sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya mengenalkan angka dasar 1 – 10, oleh karena itu aplikasi ini perlu dikembangkan lagi dengan mengenalkan angka lebih banyak lagi. Aplikasi juga mungkin bisa ditambahkan dengan pengenalan simbol dan bangun datar.
2. Desain aplikasi masih seadanya, untuk pengembangan selanjutnya diharapkan bisa mendesain dengan lebih baik dan menarik untuk anak – anak.