

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan hasil analisis, perancangan dan pengujian Aplikasi Banana adalah sebagai berikut :

1. Sebagai media pembelajaran alternatif tentang Calistung (membaca, menulis, dan berhitung) yang dapat digunakan dimana saja dan juga sebagai sarana belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan minat anak untuk belajar dengan menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Dapat meningkatkan dan mempercepat proses anak dapat memahami materi alphabet dan angka dibandingkan dengan menggunakan metode pengajaran konvensional.
3. Aplikasi Banana dapat dijalankan pada device android dengan minimal versi android 4.3 (Jelly Bean).
4. Aplikasi tersebut menerapkan algoritma *Linear Congruent Method* sebagai metode pengacak soal dalam pembuatan quiz pada aplikasi sehingga tidak terjadi perulangan soal yang sama.
5. Kelayakan aplikasi Banana telah diuji oleh ahli materi dan ahli media serta 30 responden masyarakat umum dan menghasilkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 5. 1Tabel Hasil Pengujian

No	Penguji	Nilai	Kriteria
1	Ahli Materi	95%	Sangat Layak
2	Ahli Media	100%	Sangat Layak
3	Masyarakat Umum	84%	Sangat Layak

5.2 Saran

Aplikasi Banana masih jauh dari kata sempurna dan perlu dikembangkan lebih jauh lagi. Saran-saran yang diberikan untuk aplikasi ini sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan menggunakan algoritma selain *Linear Congruent Method* (LCM) sehingga dapat menciptakan fitur baru yang berbeda dengan aplikasi yang lain.
2. Menambahkan gambar dan audio yang menarik lebih banyak lagi karena aplikasi ini masih belum banyak akan animasi.