

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan (*Conclusion*)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada Pembelajaran Bilangan di RA Al-Hidayah Sukamanah berbasis android menggunakan Shuffle Random maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat diterapkan sebagai media Pengenalan Bilangan di RA Al-Hidayah Sukamanah.
2. Aplikasi ini dapat menampilkan menampilkan gambar binatang yang telah ditentukan jumlahnya, kemudian siswa akan mencocokkan angka dengan cara melakukan drag and drop pada gambar binatang yang sesuai dengan jumlahnya dan pengacakan soal dengan menggunakan algoritma Shuffle Random.
3. Berdasarkan hasil pengujian UAT dengan persentasi 100% menyatakan bahwa aplikasi media pembelajaran pengenalan bilangan dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran di RA Al-Hidayah Sukamanah.

Maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi media pembelajaran pengenalan bilangan ini dapat diterima oleh siswa/i sebagai pengguna. Sehingga Aplikasi ini dapat diterapkan sebagai media pembelajaran alternatif tentang pengenalan Bilangan yang lebih jelas.

5.2 Saran (*Suggestion*)

Adapun saran-saran yang dapat diberikan terkait hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis untuk tercapainya peningkatan dan pengembangan dalam Pembelajaran RA Al-Hidayah Sukamanah Berbasis Android menggunakan Algoritma Shuffle Random yaitu:

1. Gambar dapat di *update*
2. Menambahkan level kuis

Demikian saran yang dapat diberikan oleh penulis terkait penelitian ini, semoga dapat menjadi ilmu yang bermanfaat kedepannya