

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian di TK Cahaya Bagja, dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi multimedia pembelajaran pengenalan huruf, angka, dan bentuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pengenalan huruf, angka dan bentuk. Karena media pembelajaran dengan aplikasi multimedia lebih menarik dibandingkan dengan media pembelajaran manual dengan buku, karena dilengkapi dengan audio dan video.
2. Aplikasi multimedia pembelajaran pengenalan huruf, angka, dan bentuk dapat membantu atau memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pengenalan huruf, angka, dan bentuk dengan menggunakan teknologi informasi kepada peserta didik.
3. Aplikasi multimedia pembelajaran pengenalan huruf, angka, dan bentuk dapat berjalan pada laptop atau komputer/*desktop* guna memanfaatkan fasilitas komputer yang ada pada TK Cahaya Bagja.

#### **5.2. Saran**

dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar peserta didik dalam pengenalan huruf, angka, dan bentuk

Adapun saran yang kiranya dapat membantu untuk membuat aplikasi ini menjadi lebih baik adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan penelitian selanjutnya bisa menjadikan aplikasi ini berbasis android agar peserta didik bisa menggunakan aplikasi ini dimana saja.
2. Pengembangan penelitian selanjutnya dapat memberikan contoh bentuknya pada menu materi, contoh nya angka “2” berbentuk seperti bebek.
3. Pengembangan penelitian selanjutnya dapat mengacak soal pada puzzle.
4. Pengembangan penelitian selanjutnya bisa menambahkan materi, seperti materi mengenal warna, karena pada pendidikan usia dini pengenalan warna tidak kalah pentingnya dengan pengenalan huruf, angka, dan bentuk