

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang serta pembahasan pada bab sebelumnya penulis menarik kesimpulan :

- a. Aplikasi ini dibuat menggunakan Unity 3D dan Blender, dan dapat dijalankan di *Smartphone* android dan Pc.
- b. Aplikasi pembelajaran pengenalan Alfabet, Angka, Warna dan Bentuk ini ditujukan kepada anak usia dini.
- c. Aplikasi ini dapat membantu proses pembelajaran sehingga tidak menimbulkan rasa bosan.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan aplikasi Markibenar dengan cara menambahkan materi-materi, objek 3d, dan kosa kata lebih banyak lagi. Selain itu juga untuk isi dari gamenya agar dapat lebih dikembangkan lagi dan diperbanyak.