

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah keseluruhan aplikasi edukasi Bahasa Inggris berbasis android untuk anak usia dini inidirancang bangun dengan menggunakan aplikasi *Eclipse* dan melakukan pengujian serta analisis hasilnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi dengan nama Edukasi Bahasa Inggris, yang di dalamnya terdapat 2 kategori yaitu kategori belajar dan bermain dan masing-masing kategori memiliki materi-materi tersendiri.
2. Keunggulan dari permainan Edukasi Bahasa Inggris adalah :
 - a. Mampu memberikan pengetahuan kepada anak seputar pembelajaran dasar-dasar Bahasa Inggris.
 - b. Dimainkan di *handphone* berbasis android.
 - c. Dilengkapi dengan gambar dan suara yang cukup menarik bagi anak.

6.2 Saran

Aplikasi ini merupakan rancangan awal yang masih terdapat banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna mengingat tuntutan penikmat aplikasi yang semakin hari semakin banyak baik dari aspek audio serta aspek visual.

Oleh karena itu diberikan saran sebagai berikut :

- a. Agar aplikasi ini lebih menarik bisa ditambahkan jumlah materi belajar dan bermain menjadi lebih banyak.
- b. Agar soal-soal dalam kategori bermain yang diberikan tidak monoton tetapi acak sehingga anak tidak cepat bosan.
- c. Agar dapat diberikan nilai kepada pemain yang menjawab dengan benar.
- d. Agar layak untuk dipublikasikan ke masyarakat luas maka item-item dalam game ini bisa diciptakan sendiri.
- e. Agar menambah ejaan berupa audio pada setiap materi pembelajaran.
- f. Agar menyesuaikan dengan pola belajar pada anak usia PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Ghea PF .(2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. Skripsi: Yogyakarta.
- KBBI.Dalam jaringan (<http://www.kbbi.web.id/aplikasi>, diakses pada 23 Maret 2021, pukul 23:00 wita).
- Marsa, D & Sardianto.(2013). *Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Anak Melalui Aplikasi Edukasi Berbasis Android*.SENTIKA 2013. ISSN: 2089-9815.
- Nugroho, Adi. 2008. *Algoritma dan Struktur Data dalam Bahasa Java*. CV ANDI OFFSET: Yogyakarta.
- Nurjaman, Riky. 2013. *Aplikasi Sistem Informasi Skripsi Dan Tugas Akhir Berbasis Android Studi Kasus Program Studi Sistem Informasi Unikom*. Jurnal Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia: Bandung.
- Pressman, S. Roger. (2010). *Software Engineering : A practitioner's approach*. McGraw – Hill: New York.
- Simaremare, Yosua PW . (2013). *Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Manajemen Publikasi Ilmiah Berbasis Online Pada Jurnal SISFO*. ITS. ISSN: 2337-3539.
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam jaringan* (http://pendis.kemenag.go.id/pai/file/.../Sisdiknas_No.20_Tahun_2003.pdf,diakses pada 06 Maret 2021, pukul 15:30 wita).
- Utami, Enda T. (2011). *Kupas Tuntas Android Dari Nol Sampai Mahir*. Gudang Ilmu: Jakarta Timur.
- Winarno, et al. 2012.*Membuat Aplikasi Android Untuk Pemula*.PT Elex Media Komputindo: Jakarta.