

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif pengenalan huruf abjad berbasis android adalah aplikasi yang menyajikan fitur-fitur pengenalan huruf abjad. Pengguna akan dihadapkan dengan beberapa pilihan tombol, yakni tombol materi, tombol kuis, panduan, pengaturan suara, dan tentang pembuat aplikasi. Saat pengguna membuka aplikasi ini, pengguna dapat melihat splash screen dan kemudian pengguna dapat melihat materi pengenalan huruf abjad, mengerjakan kuis, melihat panduan, serta pengguna dapat mengatur suara yang ada pada halaman pengaturan.
2. media pembelajaran interaktif pengenalan huruf abjad berbasis android dibuat menggunakan Unity 3D dengan Bahasa pemrograman C# dan dalam pembuatan asset 2D pengembang menggunakan logo marker. Testing yang digunakan untuk melihat kekurangan dari penelitian ini yaitu alpha testing dan beta testing. Setelah aplikasi berhasil dijalankan dan melalui proses uji coba, selanjutnya aplikasi didistribusikan dengan memberikan file.apk kepada guru TK Tunas Bangsa PGRI Madureso untuk dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan huruf abjad.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat penulis berikan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai

berikut.

1. Penelitian selanjutnya dapat menambahkan fitur-fitur pendukung lainnya dan animasi yang lebih menarik pada media pembelajaran interaktif pengenalan huruf abjad berbasis android.
2. Peneliti selanjutnya dapat memperluas sasaran dari media pembelajaran interaktif pengenalan huruf abjad berbasis android.
3. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk melatih keterampilan lain seperti membaca, menyimak, berbicara, dan menulis.
4. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk jenjang Pendidikan yang lain seperti SD, SMP, dan SMA.

