

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai penerapan *Game* AR edukasi pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak usia dini menggunakan metode MDLC maka diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini berhasil merancang dan menerapkan *Game* edukasi berbasis *Augmented Reality* untuk pembelajaran bahasa Inggris dalam pengenalan nama-nama buah kepada anak-anak usia dini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Adapun *Game* ini dirancang dengan antarmuka yang menarik dan terdapat pembelajaran audio dalam bahasa Inggris untuk membantu anak-anak belajar secara menyenangkan.
2. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan menggunakan metode *blackbox testing* membuktikan bahwa seluruh fitur dalam aplikasi *Game* telah berfungsi dengan baik tanpa adanya *error* sehingga tingkat keberhasilan pengujian yaitu 100%. Selain itu hasil *pengujian usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menghasilkan skor sebesar 82,5 yang menunjukkan bahwa aplikasi *Game* edukasi ini masuk dalam kategori "Excellent" sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk anak-anak usia dini dalam mengenal nama buah dalam bahasa Inggris.

#### **5.2 Saran**

Saran penelitian ini bagi penelitian selanjutnya adalah:

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan memberikan fitur suara dan tulisan pada saat melakukan Scan QR Code buah.
2. Dapat ditambahkan buah-buahan lainnya untuk menambah kosakata baru dalam bahasa Inggris.