

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melihat penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada keseluruhan bab sebelumnya pada perancangan Aplikasi Tell Me sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa :

1. Dalam penelitian ini telah di hasilkan Aplikasi Tell Me yang dapat dimainkan pada ponsel berbasis android.
2. Pada pembuatan Aplikasi Tell Me penulis menggunakan beberapa tahapan yaitu, menentukan analisis kebutuhan pada aplikasi, menentukan aplikasi yang digunakan, menentukan bentuk aplikasi, merancang aplikasi, mengumpulkan data – data yang di butuhkan oleh aplikasi, proses pembuatan aplikasi, *implementasi* dan *testing*.
3. Aplikasi Interaktif Bahasa Inggris Tell ME merupakan aplikasi interaktif yang dapat dengan mudah di pahami oleh pengguna karena tidak terdapat banyak peraturan yang membuat pengguna sulit memahami.
4. Konten translasi yang terdapat pada aplikasi Tell Me menggunakan gambar dan potongan audio mp3 sebagai

penjelas pengucapan aksan, dan terdapat keterangan ejaan bahasa Inggris pada gambar menjadikan aplikasinya semakin menarik.

5. Membangun aplikasi dengan memasukan edukasi berbahasa di dalamnya dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan minat baca dan belajar anak
6. Game ini baik berjalan pada perangkat android yang memiliki resolusi layar 5.0 inch, 1280 x 720 pixels.

5.2 Saran

Penulisan Skripsi ini tentu masih banyak kekurangan dan aplikasi Tell Me yang penulis buat ini terbuka untuk dapat dikembangkan lagi oleh penelitian yang lain untuk di sempurnakan, dan untuk itu penulis akan memberikan saran pada peneliti selanjutnya dalam pengembangan sistem, antara lain :

1. Aplikasi Interaktif Bahasa Inggris Tell Me yang penulis buat masih berbentuk statis, yang mana pertanyaan yang terdapat pada game tidak dapat di rubah atau di tambahkan, diharapkan pada pengembang agar dapat mengembangkan game menjadi game yang dinamis.
2. Pengembangan terhadap desain gambar, animasi dan grafis yang lebih di perhalus dan dibuat lebih menarik lagi secara user interface.