

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan analisa diatas, maka dalam laporan skripsi yang berjudul “Media Bantu Pelaksanaan Pembelajaran Pengenalan Kendaraan Pendidikan Anak Usia Dini Kurikulum 2013 Tahun Pelajaran 2016/2017 Berbasis Android” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini telah dihasilkan aplikasi media pembelajaran pengenalan kendaraan untuk anak usia dini yang berbasis android yang dapat dijalankan secara *offline*.
2. Aplikasi pembelajaran pengenalan kendaraan ini meliputi kendaraan darat, kendaraan air, dan kendaraan udara yang dilengkapi dengan bagian-bagian kendaraan pada tiap-tiap jenis kendaraan. Aplikasi ini dilengkapi dengan narasi Bahasa Indonesia.
3. Terdapat kuis dengan 10 pertanyaan yang masing-masing pertanyaan kuis memiliki nilai 10 poin. Pertanyaan kuis akan berubah secara *random* setiap kali user membuka aplikasi.
4. Tahapan pembuatan aplikasi meliputi tahapan analisis kebutuhan pada aplikasi, menentukan bentuk aplikasi, merancang desain aplikasi, pengumpulan dan pembuatan asset dan suara, proses pembuatan aplikasi, tahap implementasi dan pengujian. Proses pembuatan sistem menggunakan Game Maker Studio, Adobe Illustration CS6 dan Adobe Photoshop CS6 sebagai pembuatan aset grafis, dan Adobe Audition CS6 sebagai *editing* suara narasi.

5. Hasil pengujian yang sudah dilakukan di beberapa perangkat smartphone yang berbeda mendapatkan hasil yang hampir sama, namun di smartphone dengan RAM dibawah 1 GB, aplikasi kurang berjalan dengan lancar.

5.2. Saran

Pembuatan aplikasi media bantu pembelajaran pengenalan kendaraan untuk anak usia dini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu perlu dikembangkan lebih lanjut. Sebagai saran untuk penelitian selanjutnya agar aplikasi ini dapat lebih efektif dan kompleks yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi dikerjakan oleh dua orang atau dalam sebuah tim, karena lebih mudah untuk focus terhadap apa yang dikerjakan dan hasilnya bisa lebih maksimal
2. Aplikasi ini hanya membahas enam jenis kendaraan darat, tiga jenis kendaraan air, dan tiga jenis kendaraan udara. Untuk kedepannya dapat ditambahkan lagi jenis-jenis kendaraan baik darat, air, maupun udara yang lebih kompleks.
3. Memperbaiki desain grafis dan asset. Sebagian besar asset gambar didapat dari internet yang berlisensi gratis dan memiliki kualitas gambar yang kurang maksimal.
4. Mengefektifkan *resources* dengan menggunakan ukuran file *resources* yang lebih kecil tetapi tidak mengurangi kualitas gambar agar aplikasi dapat berjalan dengan lancar pada *smartphone* yang berspesifikasi rendah.
5. Menambahkan lebih banyak menu tambahan dalam aplikasi agar lebih menarik.
6. Di unggah ke Google Play Store agar aplikasi dapat digunakan oleh banyak orang dan lebih bermanfaat.