

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya pada tahap implementasi program serta berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Dengan menggunakan *Unity Engine*, penulis membuat game edukasi bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar berbasis android yang diberi nama *English Learning*.
2. Aplikasi ini terdiri dari 6 kategori, dan di setiap kategori memiliki 30 – 40 soal yang dapat dikerjakan.

5.2 Saran

Sehubungan dengan hal-hal yang telah dikemukakan diatas dan untuk meningkatkan keberhasilan aplikasi *English Learning*, penulis mengajukan beberapa pemikiran berupa saran sebagai pertimbangan antara lain :

1. Pada aplikasi ini hanya untuk siswa sekolah dasar. Pengembang selanjutnya dapat memperluas untuk usia sekolah menengah pertama atau menengah keatas.
2. Pengembang selanjutnya dapat menambahkan fitur nilai untuk mengukur kemampuan user.
3. Pengembang selanjutnya dapat membuat aplikasi ini menjadi lebih kecil dan ringan