

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari Animasi Interaktif Belajar Mengenal Hewan Dengan Bahasa Inggris Berbasis Android pada RA Attaqwa 42 Ujung Harapan. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran hewan bahasa Inggris ini berhasil dirancang sesuai dengan anak TK ;
2. Rancangan aplikasi ini mempermudah dan juga membantu meringankan guru dalam proses pembelajaran mengenal hewan bahasa Inggris;
3. Dengan adanya program aplikasi ini anak-anak dapat menambah kosakata bahasa Inggris khususnya yang berhubungan dengan nama hewan;
4. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi ponsel sehingga menjadi lebih interaktif dan komunikatif;
5. Aplikasi ini dilengkapi dengan gambar yang menarik karena setiap gambar hewan yang terdapat pada aplikasi ini dapat menimbulkan suara.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang penulis sampaikan untuk dijadikan masukan yaitu:

1. Aspek Manajerial

Saran dalam aspek manajerial sebagai berikut:

- a. Perlu dilakukan pelatihan pada guru agar proses pembelajaran menggunakan aplikasi lebih efektif dan aplikasinya pun lebih mudah digunakan;
- b. Adanya peningkatan sarana dan prasarana yang ada di sekolah;
- c. Perlunya dilakukan pemeliharaan aplikasinya agar aplikasi bisa terus digunakan dengan semestinya.

2. Aspek Sistem/Program

Saran dalam aspek sistem/program sebagai berikut:

- a. Setelah aplikasi pembelajaran mengenal hewan dengan Bahasa Inggris ini dibuat maka diperlukan *pengupdatean* dan *pengupgradean* agar kinerja sistem lebih baik lagi;
- b. Perlunya *pebackupan* data agar jika sewaktu-waktu data nya ada yang bermasalah ataupun hilang maka masih memiliki cadangan datanya;
- c. Perlunya menggunakan antivirus agar apliasi ini lebih terproteksi dan lebih aman lagi.

3. Aspek Penelitian Selanjutnya

Diharapkan kedepannya aplikasi ini bisa dikembangkan menjadi lebih baik dan serta lebih lengkap lagi seperti penambahan ciri-ciri hewan tersebut, cara perkembangbiakannya dan juga tambahkan *games* yang lebih menarik lagi.

