

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan kesimpulan dari hasil analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian sistem yang dibangun. Selain itu, bab ini juga memberikan saran-saran yang mencakup catatan penting serta kemungkinan perbaikan yang perlu dilakukan untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan hasil pengujian yang telah dilakukan mengenai pembangunan aplikasi untuk melatih dan memperbanyak penguasaan kosakata dari bahasa asing berbasis web, dengan melibatkan 50 responden pengguna aplikasi yang terdiri dari anak-anak usia 6 sampai 12 tahun, didapatkan beberapa temuan yang signifikan. Menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa terbantu dengan fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi. Berikut beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini:

1. Aplikasi KosakataKu dapat mempermudah anak-anak dalam memahami penggunaan kosakata melalui contoh kalimat sehari-hari, sehingga memudahkan mereka dalam belajar kata-kata baru.
2. Aplikasi KosakataKu memudahkan anak-anak dalam mengucapkan kosakata dengan benar melalui fitur cara membaca kata yang benar, sehingga membantu mereka dalam menguasai pengucapan yang tepat.
3. Aplikasi KosakataKu membantu anak-anak dalam mengingat arti dari kosakata yang dipelajari dengan menyediakan contoh kalimat dan cara belajar yang interaktif, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan dalam fitur ini.

5.2 Saran

Dalam penelitian yang dilakukan, masih terdapat beberapa kekurangan. Untuk meningkatkan keoptimalan aplikasi KosakataKu, ada beberapa saran untuk pengembangan aplikasi ini di antaranya sebagai berikut:

1. Peningkatan Kinerja Aplikasi

Banyak responden mengeluhkan tentang waktu loading yang lama dan proses login yang membuat pusing. Oleh karena itu, perlu dilakukan optimisasi

kinerja aplikasi untuk mengurangi waktu loading dan mempertimbangkan kembali desain proses login agar lebih sederhana dan cepat. Misalnya, penggunaan teknik *caching* yang lebih efektif atau peningkatan server *backend*.

2. Peningkatan Fitur Pembelajaran Arti Kata

Meskipun aplikasi ini cukup berhasil dalam membantu anak-anak mengingat arti kata, ada kebutuhan untuk meningkatkan fitur ini agar lebih efektif. Penggunaan gambar atau video pendek yang terkait dengan kata bisa menjadi solusi untuk membantu anak-anak lebih mudah mengingat arti kata.

3. Penggunaan Game Edukatif

Menambahkan elemen permainan edukatif yang melibatkan penggunaan kata-kata yang telah dipelajari dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Game dapat dirancang untuk menguji pemahaman dan pengucapan kata secara interaktif.

4. Penambahan Bahasa

Beberapa responden mengusulkan untuk menambahkan lebih banyak bahasa. Mungkin bisa masukkan semua bahasa yang ada di dunia termasuk bahasa daerah. Ini dapat memperluas jangkauan aplikasi dan memberikan lebih banyak pilihan belajar bagi pengguna.

5. Pemantauan dan Pelaporan Kemajuan

Menyediakan fitur untuk memantau kemajuan belajar anak-anak dan memberikan laporan berkala kepada orang tua atau guru. Hal ini bisa membantu dalam memonitor perkembangan dan menentukan area yang memerlukan perhatian lebih.

6. Fleksibilitas dalam Pembelajaran:

Menambahkan fitur yang memungkinkan anak-anak untuk langsung memulai latihan tanpa harus melalui proses login yang berbelit-belit. Hal ini akan meningkatkan kenyamanan pengguna dan mempercepat akses ke materi pembelajaran.