

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi pembelajaran bahasa inggris untuk koreksi kata dan kalimat berbasis mobile untuk membantu siswa kelas 5 SD dalam meningkatkan kemampuan menulis dan pengucapan. Aplikasi ini menyediakan fitur pendeteksian kesalahan pada penulisan kata/kalimat serta kesalahan pengucapan Bahasa Inggris dan seluruh fungsionalitas telah berjalan sesuai dengan rancangan. Berdasarkan hasil *User Acceptance Testing (UAT)*, aplikasi pembelajaran yang menerapkan algoritma *Levenshtein Distance* dalam mengoreksi kesalahan kata dan kalimat memperoleh nilai persentase kelayakan sebesar 97,05% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi mampu memenuhi kebutuhan pengguna dengan sangat baik.
2. Algoritma *Levenshtein Distance* dapat diimplementasikan secara efektif untuk proses pendeteksian dan koreksi kesalahan kata maupun kalimat. Algoritma ini menghitung jumlah minimum operasi penambahan, penghapusan, dan penggantian karakter untuk menyesuaikan input pengguna dengan bentuk yang benar, sehingga sistem dapat memberikan koreksi dengan menampilkan jarak kesalahan dan rekomendasi perbaikan. Dengan demikian, algoritma ini mendukung peningkatan kemampuan menulis dan pengucapan bahasa inggris.

5.2 Saran (*Suggestion*)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis beberapa saran yang dapat diterapkan untuk penelitian selanjutnya, antara lain sebagai berikut:

1. Disarankan untuk memperluas cakupan materi pembelajaran, misalnya dengan menambahkan konten baru seperti *daily conversation*, *reading comprehension*, atau *storytelling* interaktif. Pengembangan materi yang lebih variatif diharapkan dapat mendukung peningkatan kemampuan Bahasa Inggris siswa secara lebih menyeluruh dan berkelanjutan.
2. Pengembangan bank soal perlu dilakukan dengan menambah variasi butir soal yang lebih beragam serta mengelompokkan soal berdasarkan tingkat kesulitan. Pembagian soal menjadi beberapa level, seperti *easy*, *medium*, dan *hard*, akan membantu proses pembelajaran berlangsung secara bertahap dan sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.
3. Penambahan animasi interaktif disarankan agar aplikasi dilengkapi animasi pada penyajian materi maupun latihan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan motivasi siswa, serta mempermudah pemahaman konsep.