

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan model *design and development* (D&D), dapat disimpulkan bahwa:

5.1.1 *Game ABC Challenge* dikembangkan melalui tahap perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Tahap perencanaan dilakukan dengan menganalisis kebutuhan anak usia dini, menganalisis karakteristik perkembangan keaksaraan bahasa anak, menganalisis indikator materi, dan menentukan sumber yang dibutuhkan dalam pengembangan *game*. Tahap selanjutnya perancangan, *game* ini dirancang dengan memperhatikan tujuan pembelajaran pengenalan huruf dan menggunakan *flowchart* serta *storyboard*. Tahap selanjutnya pengembangan yang melibatkan produksi media, uji *alpha test*, revisi, uji *beta test*, dan revisi akhir.

5.1.2 Kelayakan *game ABC Challenge* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini dinilai sangat valid berdasarkan uji *alpha test*. Uji *alpha test* dilakukan oleh 2 ahli validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi, *game ABC Challenge* mendapatkan presentase penilaian dari ahli materi 100% dan ahli media 98,85%. Hal ini menunjukkan bahwa *game ABC Challenge* sangat valid dan telah dirancang dengan baik sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang relevan. Selain memberikan penilaian validator juga memberikan beberapa saran yang kemudian saran-saran dari validator tersebut direvisi dan menghasilkan *game ABC Challenge* yang valid.

5.1.3 Respon pengguna terhadap *game ABC Challenge* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf pada anak usia dini menilai sangat valid berdasarkan uji *beta test*. Hasil uji *beta test* menunjukkan rata-rata presentase respon guru mencapai 89,23%, yang menunjukkan bahwa

*game ABC Challenge* mendapat penilaian yang sangat valid. Selain memberikan penilaian guru-guru juga memberikan saran penambahan level, penambahan level menulis, penambahan level terkait suku kata, penambahan petunjuk bermain, dan memperjelas audio. Saran-saran tersebut kemudian direvisi kedalam *game* dan ada beberapa saran yang tidak direvisi karena tidak sesuai dengan tujuan pembuatan *game*. Saran tersebut yaitu saran terkait menambahkan level terkait suku kata dan menambahkan level menulis. Selain guru anak-anak juga turut serta memainkan *game*. Respon anak-anak saat memainkan *game* menunjukkan kegembiraan dan antusiasme yang tinggi. Ada dua dari tujuh anak yang merasa bosan karena sudah memiliki pengetahuan terkait huruf abjad.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan, rekomendasi yang diberikan oleh peneliti yaitu:

- 5.2.1 *Game ABC Challenge*, yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pengenalan huruf untuk anak usia berbentuk aplikasi (.apk) yang bisa diakses melalui link google drive. *Game* tersebut hanya bisa diinstal pada smartphone berbasis android. Sebaiknya *game ABC Challenge* disesuaikan agar dapat diakses oleh android maupun ios. Hal ini akan memperluas cakupan pengguna dan memastikan bahwa aplikasi dapat diakses oleh sebanyak mungkin pengguna potensial.
- 5.2.2 Bagi peneliti selanjutnya disarankan terkait membuat *game* yang memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi dari yang peneliti buat. Selain itu dapat juga menambahkan indikator materi terkait menyebutkan symbol-simbol huruf yang dikenal, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, membaca nama sendiri, dan memahami arti kata dalam cerita.
- 5.2.3 Aplikasi *game ABC Challenge* akan diupload di website *playandfun.site* sehingga bisa diakses oleh kalangan umum (pendidik, mahasiswa, orang tua, pemerhati anak, anak usia dini).

