

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil dari penelitian ini menjadi dasar pengembangan aplikasi *Rainbow Game*, yang berfungsi sebagai media yang menarik dan sesuai usia untuk pendidikan anak usia dini. Saat membuat aplikasi ini, kami mempertimbangkan pentingnya perkembangan kognitif anak, cara membuatnya mudah digunakan, dan apa yang baik untuk anak-anak berusia 5-6 tahun. Diharapkan mereka didampingi oleh guru dan orang tua saat menggunakan aplikasi ini. Mematuhi panduan penggunaan perangkat yang tepat sangatlah penting. Aplikasi ini mengemas video dan game secara sederhana, dalam sajian video dibuat secara menarik dari segi audio dan visualisasi supaya anak tidak mudah bosan, terdapat beberapa fitur yang mudah dipahami oleh pengguna.

Rainbow Game merupakan salah satu cara yang tepat untuk membantu anak dalam belajar dan juga membuat mereka tertarik untuk belajar karena memiliki unsur edukasi melalui fitur permainan yang menyenangkan. Secara keseluruhan, semua peserta uji usability merasa puas dengan hasilnya. Hal ini dibuktikan dengan persentase sebesar 99,36% yang masuk dalam kategori sangat layak. Sebelum aplikasi ini dirilis ke publik, aplikasi ini telah melalui uji coba secara menyeluruh oleh tim ahli di bidang media dan materi. Aplikasi ini dinilai layak untuk digunakan oleh anak usia 5-6 tahun karena memperoleh penilaian Sangat Baik yang ditentukan dari hasil uji validasi. Dari sini dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Rainbow Game* telah memenuhi semua persyaratan, yaitu mudah dipelajari, praktis, memuaskan, dan mudah digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk pengembang lebih lanjut dan peningkatan efektivitas penggunaan aplikasi Rainbow Game. Oleh karena itu, berikut disampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif.

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk menambahkan variasi konten edukatif dalam aplikasi. termasuk konten yang berkaitan dengan numerasi, agar anak dapat mengembangkan kemampuan berhitung dan pemahaman angka secara lebih interaktif dan menyenangkan.
2. Bagi peneliti selanjutnya disarankan fokus pada peningkatan desain antarmuka pengguna dan navigasi aplikasi agar lebih intuitif, ramah anak, dan menyenangkan.
3. Bagi pendidik disarankan dapat mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital dalam kurikulum mereka, sehingga anak dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.
4. Bagi orangtua dapat memantau penggunaan gadget oleh anak agar tidak berlebihan, serta memastikan bahwa waktu bermain diimbangi dengan aktivitas fisik dan sosial.