

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Aplikasi *Tint Tiles* dirancang sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) pada anak usia dini, khususnya yang berusia 5-6 tahun. Aplikasi ini menyajikan materi tentang habitat hewan dengan cara yang menarik dan menyenangkan, sehingga membuat anak tetap tertarik dan tidak mudah bosan saat belajar. Selain itu, *Tint Tiles* menawarkan berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk melatih kemampuan pemecahan masalah.

Pada permainan *Pixel Art*, anak diajak untuk memecahkan masalah dengan menentukan kotak mana yang harus diwarnai agar menghasilkan gambar sesuai contoh yang diberikan. Dalam permainan *Labirin Kelinci*, anak belajar menyusun strategi untuk membantu kelinci keluar dari labirin dan menghindari musuh. Sedangkan pada permainan *Terror Gurita*, anak dilatih untuk mencari cara agar katak dapat menghindari serangan gurita, menjaga nyawanya tetap aman, serta berhasil mendapatkan makanan untuk memperoleh nilai. Dengan pendekatan yang interaktif dan edukatif, aplikasi *Tint Tiles* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada anak-anak.

Hasil uji usability secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang sangat positif dari seluruh responden, dengan persentase mencapai 93,4%, yang dibulatkan menjadi 93%, dan masuk dalam kategori sangat layak. Sebelum digunakan oleh pengguna atau responden, aplikasi ini telah melalui proses penilaian oleh beberapa ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Dari hasil uji validasi oleh kedua ahli tersebut, aplikasi dinilai berada dalam kategori baik dan sangat baik, sehingga layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Tint Tiles* telah memenuhi berbagai aspek, seperti kemudahan

penggunaan (ease of use), kepuasan (satisfaction), kegunaan (usefulness), efisiensi (efficiency), dan kemudahan untuk dipelajari (ease of learning).

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti ingin memberikan rekomendasi untuk kedepannya sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan aplikasi Tint Tiles agar menjadi lebih baik dan lebih menarik. Pengembangan ini dapat dilakukan dengan memperbaiki fitur-fitur yang sudah ada serta menambahkan fitur baru yang lebih interaktif. Selain itu, aplikasi juga perlu dilengkapi dengan informasi yang lebih mendalam dan jelas sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif bagi anak-anak.
2. Untuk peneliti berikutnya, disarankan agar menambahkan lebih banyak pilihan hewan dalam aplikasi. Dengan memperluas jumlah dan jenis hewan yang tersedia, anak-anak akan memiliki kesempatan untuk mempelajari berbagai jenis hewan lainnya secara lebih lengkap. Hal ini akan membantu memperkaya wawasan anak tentang keanekaragaman hewan.
3. Untuk peneliti berikutnya, diharapkan dapat melanjutkan tahapan yang belum terlaksana oleh
4. Untuk para pendidik, diharapkan aplikasi Tint Tiles dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar, khususnya dalam tema pembelajaran tentang habitat hewan. Dengan menggunakan aplikasi ini, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi anak-anak. Aplikasi ini juga dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk mengenalkan hewan serta habitatnya dengan cara yang lebih visual dan komunikatif.