

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Aplikasi Asta Kids dirancang sebagai media pembelajaran alternatif dalam pengembangan *executive function* anak usia dini, khususnya anak usia 5-6 tahun. Aplikasi ini mengangkat tema alam semesta dan dikembangkan secara menyenangkan dan menarik, sehingga mampu mempertahankan perhatian anak dan membuat proses belajar menjadi tidak membosankan.

Asta Kids menawarkan berbagai fitur permainan edukatif yang dirancang berdasarkan aspek-aspek *executive function*, yaitu *working memory*, *inhibitory control*, dan *cognitive flexibility*. Pada permainan tebak planet, anak dilatih untuk mengingat informasi dan memilih jawaban yang benar, sehingga melibatkan aspek *working memory* dan *inhibitory control*. Permainan susun planet menekankan pada fleksibilitas berpikir anak dalam menyusun planet sesuai urutan yang benar, sekaligus menahan diri untuk menempatkan secara asal, yang melatih *cognitive flexibility* dan *inhibitory control*.

Sementara itu, permainan seperti puzzle dan susun huruf mengharuskan anak untuk mengingat pola atau kata tertentu, serta menahan keinginan untuk menyusun secara asal, sehingga dominan pada aspek *working memory* dan *inhibitory control*. Permainan-permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga bermanfaat dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan regulasi diri sejak usia dini.

Hasil uji *usability* secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang sangat positif dari para responden, dengan persentase sebesar 98%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sebelum digunakan oleh responden atau peserta didik, aplikasi ini telah melalui proses validasi oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli konten. Berdasarkan hasil uji validasi tersebut, aplikasi Asta Kids dinyatakan berada dalam kategori sangat baik, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Asta Kids telah memenuhi berbagai aspek penting seperti kemudahan penggunaan (*easy of use*), kepuasan (*satisfaction*), kegunaan (*usefulness*), efisiensi (*efficiency*), serta kemudahan untuk dipelajari (*easy of learning*), sehingga layak digunakan sebagai sarana pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti ingin memberikan beberapa rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan aplikasi Asta Kids agar menjadi lebih menarik dan variatif. Pengembangan ini dapat mencakup penambahan jenis permainan yang tetap berfokus pada penguatan aspek *executive function*, serta peningkatan kualitas tampilan visual dan animasi agar lebih interaktif bagi anak usia dini.
2. Untuk peneliti berikutnya, disarankan untuk melanjutkan tahapan pengembangan yang belum dilakukan, seperti tahap evaluasi efektivitas. Uji efektivitas terhadap kemampuan *executive function* dapat dilakukan dengan metode kuantitatif, seperti pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi (*pretest-posttest*), sehingga diperoleh gambaran dampak aplikasi secara lebih menyeluruh.
3. Untuk para pendidik, aplikasi Asta Kids dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis digital yang menyenangkan, khususnya dalam mendukung pengembangan *executive function* anak usia 5-6 tahun. Penggunaan aplikasi ini di kelas dapat membantu menciptakan suasana belajar yang aktif, eksploratif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (Hendriawan et al., n.d.)