

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Seiring dengan perkembangan teknologi aplikasi yang terdapat di *smartphone* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dari hasil analisis dalam bidang pendidikan, *aplikasi Belajar Bentuk* dapat dipergunakan sebagai media dalam proses belajar baik untuk orang tua, guru, maupun anak. Aplikasi tersebut mempunyai fungsi sebagai media tutorial, gambar contoh, dan juga sebagai alat uji yang masing–masing mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam pengoperasiannya. *Aplikasi Belajar Bentuk* dapat digunakan sebagai proses pengenalan bentuk geometri dilihat dari aspek materi, tampilan, dan program. Menu yang ada didalam *aplikasi Belajar Bentuk* sangat sesuai dengan tahap pengenalan bentuk anak dan dapat membantu anak yang dimulai dari tahap pengenalan bentuk. Hasil dari penilaian aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif yang baik untuk anak. Hal tersebut dapat dilihat dari segi kemudahan dan kesederhanaan desain, multifungsi, kemenarikan, keawetan, kebutuhan, keamanan, kebersamaan, dan fantasi.

Hasil dari analisis yang diperoleh berupa penilaian terhadap anak berusia 4 dan 5 tahun dimana mereka merasa tertarik, antusias, dan terbantu dengan adanya aplikasi tersebut. Pada *aplikasi Belajar Bentuk* diperoleh tiga bentuk geometri berupa segitiga, persegi, dan lingkaran. Ketiga bentuk geometri tersebut dapat disimbolkan dengan bentuk benda-benda disekitar. Misalnya: bentuk segitiga disimbolkan dengan gambar gunung, bentuk persegi disimbolkan dengan gambar televisi, dan bentuk lingkaran disimbolkan dengan gambar bola. Anak dapat terbantu dengan adanya aplikasi tersebut terutama anak yang memiliki ketertarikan lebih terhadap *android*.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi dari analisis alat permainan edukatif melalui *aplikasi Belajar Bentuk* untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat dikatakan sebagai solusi untuk mengenalkan bentuk geometri bagi anak usia 2-5 tahun yang lebih tertarik dengan *smartphone*.
2. Aplikasi ini dapat digunakan dimana saja karena produk ini terdapat pada *smartphone* yang dapat dibawa kemana saja.
3. Aplikasi ini hanya tersedia pada *smartphone* artinya hanya pengguna atau pemilik *smartphone* yang bisa memainkannya

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian pada aplikasi *game* edukasi berbasis *android* Belajar Bentuk peneliti ingin memberikan saran sebagai berikut:

1. Orang tua

Anak memerlukan banyak bimbingan dari orangtua dalam hal kegiatan anak baik belajar maupun bermain. Melalui aplikasi ini anak dapat meningkatkan pengetahuan berbagai macam bentuk geometri.

2. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dan referensi tambahan untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik di masa yang akan datang.