

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Penelitian tentang keempat game android dalam mengenalkan keaksaraan awal untuk anak usia dini menghasilkan simpulan dan rekomendasi yang peneliti harapkan menjadi sebuah masukan dalam melaksanakan kegiatan untuk mengembangkan pengenalan keaksaraan awal anak usia dini.

5.1. Simpulan

Keempat game edukasi ini sangat relevan untuk mengenalkan keaksaraan awal anak usia dini, dilihat dari keempat game edukasi memiliki fitur mengenalkan simbol simbol huruf dan tulisan, selain mengenalkan simbol huruf, keempat aplikasi tersebut dapat mengembangkan keterampilan keaksaraan awal dengan mengenal bacaan dan mengenal menulis secara menarik untuk anak. Fitur yang memberikan suatu tantangan kepada pengguna sehingga pengguna dapat merasakan pengalaman sendiri dalam mengenal keaksaraan awal.

Keempat game edukasi dalam mengenalkan keaksaraan awal memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Kelebihan dari keempat game android untuk mengenalkan keaksaraan awal berbeda-beda, dalam game ABC Alfabet kelebihan yang dimiliki adalah fitur yang dimiliki begitu lengkap sesuai dengan indikator untuk mengenalkan keaksaraan awal. Dalam game Marbel Huruf terdapat kelebihan yang menarik yakni fitur tantangan yang banyak Dalam game Secil menulis kelebihan yang dimilikinya adalah fitur menulis yang mengenalkan tulisan secara bertahap dari tatacara menulis hingga berlatih sendiri. Dan terakhir dalam game Belajar Menulis terdapat kelebihan dalam fitur menulis yang dapat merubah warna tinta pensil, sehingga dapat membuat pemain merasakan kebebasan dalam berekspresi.

Adapun kekurangan yang terdapat dalam keempat game diantaranya pada game ABC Alfabet dan game Marbel Huruf keduanya tidak memiliki fitur untuk mengenal dan berlatih menulis. Dalam game Secil Menulis dan Belajar Menulis tidak memiliki fitur yang mengenalkan bacaan secara bertahap.

5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil temuan yang telah dilakukan peneliti, analisis konten game android untuk mengenalkan keaksaraan awal anak usia dini menunjukkan bahwa keempat game tersebut dapat dijadikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini. Hasil dan simpulan penelitian ini memberikan beberapa implikasi pada bidang pendidikan dan penelitian berikutnya. Peneliti berikutnya dapat meneliti game edukasi mengenalkan keaksaraan awal untuk anak usia dini dari segi segi perkembangan keterampilan kognitif, motorik halus, bahasa dan seni.

5.3. Rekomendasi

5.3.1. Rekomendasi kepada Pendidik

Pendidik dapat menggunakan keempat game edukasi yang telah diteliti sebagai alat permainan edukatif untuk membantu memudahkan pendidik dalam mengenalkan keaksaraan awal untuk anak usia dini dengan merasakan kesenangan dan dapat pendidik dapat menggunakan keempat game ini dalam waktu berbeda agar anak merasakan ketertarikan tersendiri

5.3.2. Rekomendasi kepada Orangtua

Orangtua dapat memanfaatkan keempat game edukasi sebagai alat permainan edukatif modern sekaligus dapat membantu orang tua untuk mengenalkan anak keaksaraan awal.

5.3.3. Rekomendasi kepada peneliti Selanjutnya

Pada peneliti selanjutnya dapat lebih meneliti secara beragam lagi dalam instrumen penelitiannya. Pada penelitian ini mengungkap keempat game android dalam mengenalkan keaksaraan awal untuk anak usia dini. peneliti selanjutnya direkomendasikan dapat mengenalkan atau meningkatkan perkembangan kognitif anak atau lainnya yang lebih beragam.