

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa ketiga game edukasi berbasis android ini dapat digunakan sebagai media belajar sesuai dengan usia 5-6 tahun. Selain itu, game ini memiliki potensi fitur-fitur tentang pengenalan membaca permulaan yang sesuai bagi anak usia dini seperti mengenalkan berbagai huruf, sebuah kata beserta kalimat yang mengandung makna bacaan tertentu. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis berdasarkan 17 indikator yang telah ditetapkan.

Game Belajar Membaca Lancar dan Membaca Bersama Budi dapat digunakan sebagai media belajar anak karena di dalamnya mempunyai fitur yang lengkap sesuai dengan media belajar pengenalan membaca permulaan. Pada game Ayo Belajar Membaca kurang sesuai karena tidak terdapat fitur pengucapan bunyi huruf vokal dan huruf konsonan, fitur penyebutan bunyi kalimat, karakter ilustrasi game tidak bergerak. Namun, selebihnya cocok digunakan sebagai media belajar.

Pada game yang telah diteliti dan dianalisis ketiga game tersebut mempunyai fitur yang berbeda-beda. Berkaitan dengan potensi pengenalan membaca permulaan terdapat satu aplikasi edukasi yaitu game Belajar Membaca Lancar yang sangat sesuai, karena game ini mempunyai fitur yang lengkap dan sesuai dengan kategorisasi indikator. Kedua game yakni Membaca Bersama Budi dan Ayo Belajar Membaca memiliki fitur stimulus yang harus diperhatikan. Game Membaca Bersama Budi tidak terdapat fitur stimulus membaca gambar, namun mempunyai fitur stimulus membaca jam dan fitur stimulus belajar warna. Kemudian, game Ayo Belajar Membaca tidak terdapat fitur stimulus membaca kalimat dan stimulus membaca gambar dikarenakan gambar-gambar yang tertera hanya ada pada *background* fitur tertentu.

Adapun dalam proses belajar dan bermainnya anak usia dini perlu *download* game edukasi tersebut pada *Google Play Store*. Pada saat menggunakan aplikasi pengenalan membaca permulaan perlu adanya bimbingan serta pengawasan dari orang tua maupun pendidik.

## **5.2 Implikasi**

Implikasi pada penelitian ini, untuk mengetahui deskripsi ketiga aplikasi game edukasi yang dapat dijadikan dan dimanfaatkan sebagai media belajar bagi anak usia dini serta dapat digunakan oleh pendidik ataupun orang tua untuk pengenalan membaca. Kemudian, implikasi yang lain untuk mengetahui fitur tiga aplikasi game edukasi yang berpotensi untuk mengenalkan membaca permulaan pada anak usia dini. Hasil dan kesimpulan menunjukkan implikasi di bidang pendidikan dan penelitian selanjutnya. Peneliti selanjutnya dapat meneliti game edukasi android mengenalkan membaca permulaan dari berbagai aspek perkembangan maupun keterampilan.

## **5.3 Rekomendasi**

### **5.3.1 Kepada Pendidik dan Orang Tua**

Pendidik dapat menggunakan ketiga aplikasi game edukasi tersebut sebagai media belajar bagi anak. Game ini dapat mengajarkan anak tentang potensi fitur pengenalan membaca permulaan secara bertahap dengan media yang interaktif serta menyenangkan. Oleh karena itu, ketiga objek game ini dapat menjadi pilihan sebagai media dalam pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah. Orang tua dapat memanfaatkan ketiga game tersebut sebagai alat atau media belajar bagi anak dengan teknologi digital canggih yang membantu dalam mengenalkan membaca permulaan. Penggunaannya dapat dilakukan pada waktu yang terjadwal agar belajar membaca anak menjadi maksimal.

### **5.3.2 Kepada Peneliti Selanjutnya dan Penerbit Game**

Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang lebih bervariasi dan dapat mengoreksi dalam indikator ataupun instrumen yang lebih baik lagi. Peneliti selanjutnya direkomendasikan agar dapat mengenalkan dan meningkatkan aspek perkembangan seperti bahasa, kognitif, dan lain sebagainya. Penerbit game diharapkan dapat membuat aplikasi game edukasi yang lebih menarik dan beragam dalam mengenalkan fitur-fitur membaca permulaan yang lengkap serta memperbanyak stimulus-stimulus untuk anak usia dini.