

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pengaruh media *storytelling* terhadap anak adalah untuk membuat anak menjadi aktif dan kreatif setelah melakukan pengujian terhadap aplikasi MARICA sebagai aplikasi belajar yang berbasis *story based learning* dengan metode *design thinking*. Terlihat pada hasil perhitungan yang menyatakan bahwa *learnability* dan *efficiency* memiliki persentase yang sama besar yaitu 1,32267% sedangkan *satisfaction* representasinya 0,992% jadi menandakan bahwa menggunakan aplikasi MARICA sangatlah mudah bagi anak-anak dan pemula karena tampilannya mudah dipahami dan bisa langsung mengerjakan tugas setelah mempelajari isinya.

5.2 Saran

Adapun saran yang diharapkan dari hasil penelitian ini diantara lain

1. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan terkait dengan masalah perancangan aplikasi edukasi berbasis *storytelling* dengan metode *design thinking*. Khususnya yang berminat untuk mengetahui lebih lanjut tentang *UI dan UX* aplikasi pendidikan yang menggunakan *design thinking*.
2. Berdasarkan hasil penelitian, saran yang ingin disampaikan peneliti yaitu aplikasi pendidikan anak-anak harus diutamakan untuk membuat anak-anak lebih tertarik untuk belajar.