

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, proses perancangan, pengembangan, serta pengujian aplikasi FlipCard Game sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini telah melalui beberapa tahapan yang sistematis. Proses pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan pengguna, dilanjutkan dengan tahap perancangan desain antarmuka, pembuatan atau assembly aplikasi, hingga tahap pengujian menggunakan metode User Acceptance Testing (UAT).

Hasil pengujian User Acceptance Testing (UAT) yang melibatkan tiga orang guru TK menunjukkan bahwa aplikasi FlipCard Game dinyatakan berada dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Berdasarkan hasil penilaian, variabel Desain memperoleh rata-rata sebesar 95,2%, menunjukkan bahwa tampilan aplikasi dinilai sangat menarik dan mudah dipahami oleh pengguna. Variabel Kemudahan mendapatkan nilai rata-rata 91%, yang mengindikasikan bahwa aplikasi ini mudah dioperasikan dan memiliki navigasi yang intuitif bagi anak-anak. Sementara itu, variabel Efisiensi memperoleh nilai rata-rata 89%, menandakan bahwa aplikasi mampu membantu proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

Secara keseluruhan, aplikasi FlipCard Game memperoleh nilai rata-rata total sebesar 91,73%, yang berarti media ini sangat layak digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran interaktif bagi anak usia dini. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi berhasil memenuhi aspek desain, kemudahan, dan efisiensi, serta dapat dijadikan alternatif inovatif dalam meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan belajar anak usia dini ada beberapa saran dapat penyusun tuturkan antar lain:

- a. Aplikasi dapat dikembangkan dengan menambah variasi permainan, level kesulitan, serta materi pembelajaran yang lebih luas agar lebih adaptif terhadap kebutuhan anak usia dini.
- b. Aplikasi ke depan dapat dirilis dalam versi iOS dan Web agar dapat digunakan oleh lebih banyak pengguna.

