

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media game edukasi berbasis android dalam mengenalkan bentuk dan warna pada anak usia 4-5 tahun di TK Irma Serang Banten maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media ini telah menghasilkan produk berupa media game edukasi berbasis android dalam mengenal bentuk dan warna pada anak usia 4-5 tahun dan sudah dikembangkan dengan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan produk yakni menggunakan model ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Tahap 1 Analisis yaitu digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan anak dan karakter anak. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa kurangnya minat dan ketertarikan anak dalam pembelajaran mengenal bentuk dan warna. Tahap 2 Desain setelah dianalisis permasalahan baru mendesain media game edukasi berbasis android. Tahap 3 yaitu pengembangan meliputi validasi dengan menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh para ahli. Tahap 4 implementasi yaitu melakukan uji coba terbatas kepada TK Irma Serang Banten dengan 10 anak. Tahap 5 evaluasi yaitu analisa hasil dari implementasi. Hasil validasi ahli materi (validator I) sebesar 92%, validasi ahli media (validator II) sebesar 86%. Dengan jumlah skor ini diketahui bahwa media pembelajaran ini dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan.
- 2) Hasil uji kelayakan pengembangan media game edukasi berbasis android dalam mengenal bentuk dan warna pada anak usia 4-5 tahun ini dilakukan pada 10 anak dan dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Pada tahap implementasi anak hasil *pre-test* yaitu 64,4% dan *post-test* yaitu 90,5%. Dengan demikian mengalami peningkatan sebesar 26,1%. Dan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran media game edukasi berbasis android efektif untuk mengenal bentuk dan warna pada anak usia 4-5 tahun.

#### **B. Saran**

Adapun beberapa saran untuk pengembangan produk yang lebih lanjut sebagai berikut:

1. Bagi guru, hendaknya selalu melakukan perbaikan-perbaikan dalam hal kegiatan pembelajaran mengenal bentuk dan warna dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar anak dapat lebih semangat dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.
2. Bagi penulis, selanjutnya dapat dijadikan landasan dan sebagai bahan referensi untuk dilakukan penelitian selanjutnya.
3. Bagi anak, hendaknya selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru dengan baik ketika berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
4. Bagi penulis selanjutnya, disarankan agar meningkatkan kembali ketelitian baik dalam segi kelengkapan data yang diperoleh. Sebagai alat pertimbangan dan harapan dapat memberikan perubahan yang baik dan berifat positif.