

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini, pengembangan aplikasi game edukasi "Pembelajaran Berhitung Pada Anak Usia Prasekolah" telah berhasil dilakukan dan dianalisis secara mendalam. Berikut adalah kesimpulan utama dari penelitian ini:

1. **Pentingnya Mengenal Angka Sejak Dini:** Mengenal angka sejak dini melalui Game Edukasi sangat penting untuk mendukung perkembangan kognitif, logika, dan kemampuan berhitung anak secara menyenangkan dan efektif. Game edukasi membantu anak belajar mengenal angka tanpa tekanan, sambil bermain dan berinteraksi dengan aktif. Oleh karena itu, penggunaan game edukatif menjadi metode yang tepat dan menarik dalam memperkenalkan angka kepada anak sejak usia dini.
2. **Tantangan dan Keterbatasan:** Meskipun game ini menyajikan materi pembelajaran secara menarik, penggunaannya juga menghadapi sejumlah tantangan dan keterbatasan. Beberapa di antaranya meliputi keterbatasan materi, dimana materi yang diberikan belum cukup lengkap dan luas.
3. **Implikasi dan Dampak Pembelajaran:** Game edukasi berhitung memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran anak, terutama terhadap menumbuhkan minat belajar berhitung sejak dini. Penggunaan game ini mampu meningkatkan pemahaman konsep angka, keterampilan berhitung dasar, serta kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah.

Penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan game edukasi interaktif sebagai alat untuk meningkatkan kesadaran

lingkungan pada anak-anak.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. **Pengembangan Konten Edukatif:** Disarankan untuk terus mengembangkan konten edukatif yang lebih mendalam dan bervariasi, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih luas kepada anak-anak mengenai pembelajaran berhitung.
2. **Peningkatan Fitur Interaktif:** Integrasikan fitur-fitur interaktif yang lebih kompleks untuk meningkatkan keterlibatan dan minat anak-anak dalam bermain game. Penambahan level permainan yang lebih menantang dan bervariasi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya.
3. **Evaluasi dan Perbaikan Berkala:** Lakukan evaluasi dan perbaikan secara berkala terhadap pengalaman pengguna (user experience) untuk memastikan bahwa game tetap relevan dan menarik bagi anak-anak. Umpan balik dari pengguna dapat menjadi dasar untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

Dengan mengikuti saran-saran ini, diharapkan game "Mari Belajar Berhitung" dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi yang lebih besar dalam meningkatkan kesadaran lingkungan pada anak-anak.