

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Masih adanya siswa yang belum terlalu memahami huruf yang diakibatkan oleh perubahan mood pada saat kegiatan belajar. Padahal kemampuan mengenal huruf dapat membantu anak dalam kegiatan belajar membaca pada tingkatan selanjutnya. Kegiatan belajar mengenal huruf yang dilakukan di sekolah saat ini menggunakan buku dan juga alat-alat permainan seperti stiker atau kertas berwarna yang ditempelkan pada dinding. Untuk alur pembelajarannya sendiri, anak-anak belajar pengenalan huruf terlebih dahulu, yang kemudian anak belajar membaca suku kata dua huruf, yang kemudian anak-anak belajar membaca nama benda atau hewan yang akrab dengan kehidupan mereka.

Aplikasi permainan dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk anak yang dapat digunakan anak belajar huruf pada saat mereka sedang tidak berada di sekolah. Alur atau *sitemap* aplikasi menjadi salah satu hal yang penting dibuat karena hal itu dapat membantu menentukan alur seperti apa yang cocok untuk digunakan oleh target *audience*. Selain itu, gaya *visual* yang ditampilkan juga harus sesuai dengan target *audience* yaitu anak berusia 5-6 tahun. Dalam pembuatannya, guna menyesuaikan gaya *visual* yang cocok untuk *audience*, gaya yang ditampilkan adalah menggunakan warna yang terang dengan kontras yang terlihat jelas dan menggunakan objek yang memiliki sudut-sudut membulat untuk memberikan kesan yang menyenangkan pada saat aplikasi digunakan. Informasi yang diberikan menggunakan fitur audio, agar anak dapat mempelajari huruf dengan mudah.

5.2 Saran

Desain prototipe ini masih dapat dikembangkan untuk menjadi aplikasi yang dapat dipublikasikan dan digunakan langsung oleh target *audience*. Audio menjadi hal yang penting pada aplikasi permainan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, audio yang digunakan pada aplikasi masih bisa diperbaiki dan ditingkatkan kualitasnya menggunakan seorang *voice over artist* yang dapat memberikan kesan menyenangkan yang sesuai dengan target sasaran aplikasi. Selain itu, prototipe ini masih bisa dikembangkan kembali ke berbagai ukuran *platform* yang memungkinkan, seperti, menggunakan ukuran tablet, ukuran desktop, dan lain-lainnya. Lalu, dapat menggunakan *backsound* lagu untuk menambah kesan fun pada aplikasi. Aplikasi juga dapat ditambahkan dengan suatu pergerakan yang dapat menarik perhatian anak.

- Kedepannya, aplikasi permainan yang telah dibuat diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif dan dapat membantu guru-guru dalam kegiatan pembelajaran huruf.