



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Orang tua saat ini disibukan dengan berbagai macam aktifitas yang membuat mereka terlena dengan pendidikan anak mereka dirumah. Sebaiknya pendidikan anak disekolah dan dirumah harus berjalan seimbang, khususnya berdoa sehari-hari. Penerapan doa sehari-hari dinilai penting sebagai wujud bersyukur dan berserah kepada Allah SWT, kegiatan berdoa ini harus dibiasakan sejak dini agar dapat terus berlangsung hingga anak tumbuh besar untuk selalu menanamkan rasa syukur didalam dirinya.

Kegiatan belajar dan mengajar antara orang tua dengan anak juga akan mempererat hubungan antara orang tua dengan anak, serta akan terjalin komunikasi yang baik antar keduanya. Untuk itu aplikasi ini berguna untuk membantu orang tua memberikan pengajaran agama kepada anak dengan media visual yang menyenangkan, sehingga anak tidak terbebani dengan sistem pengajaran yang membosankan. Aplikasi ini juga dapat mempererat hubungan antara orang tua dengan anak.

Agar mendapatkan perhatian anak aplikasi dirancang dengan visual yang menarik, penggunaan warna yang cerah, bentuk yang sederhana, serta penggunaan jenis tulisan yang tidak membosankan. Hal tersebut merupakan ciri visual yang

menarik bagi anak-anak. Maka dari itu, penulis membuat media interaktif tuntunan doa harian anak muslim yang memiliki kriteria visual yang menarik bagi anak-anak, serta memberikan unsur suara, musik, animasi, dan elemen interaktif lainnya sehingga anak lebih termotivasi untuk memahami, menghafalkan, dan mengamalkan doa sehari-hari.

5.2 Saran

Perancangan Tugas Akhir ini dapat dilanjutkan dengan membuat aplikasi-aplikasi edukasi lainnya agar konten dari *gadget* diisi dengan hal-hal yang bersifat positif. Karena saat ini sudah memasuki era-digital dimana setiap individu harus terus berkembang dan mengikuti zaman yang ada. *Gadget* bagi anak-anak sebaiknya bukan dilarang namun lebih kepada dibatasi dan diawasi, berfungsi untuk menuntun anak pada perkembangan teknologi dan siap terhadap era-digital. Karena banyak sekali hal positif yang bisa diambil dari *gadget* apabila digunakan dengan bijaksana.

UMMN