

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Masalah yang didapati adalah anak SD memiliki pemahaman yang kurang mengenai PUEBI yang merupakan pedoman untuk berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Akibatnya anak akan terbiasa menulis bahasa Indonesia dengan cara yang salah. Hal ini dapat dilihat dari analisa yang dilakukan pada SDN Cisalada 02 dimana para murid mereka salah menulis huruf kapital dalam 3 dari 4 kategori penulisan huruf kapital, yaitu di awal kalimat, di nama orang, dan di nama letak geografis.

Sudah ada media informasi mengenai PUEBI yang berupa dalam bentuk *website*, namun *website* tersebut kurang cocok dipakai oleh anak SD karena kesannya yang sangat formal, monoton, dan statis. Maka diperlukan sebuah media yang menarik dan juga informatif sehingga bisa dipakai untuk bermain dan belajar oleh anak-anak sehingga materi PUEBI bisa lebih dipahami. Hal ini dapat dilakukan dengan merancang sebuah aplikasi yang mengajar PUEBI dengan cara yang menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil data lapangan, memang benar bahwa siswa memiliki pemahaman yang kurang mengenai PUEBI, bahkan pihak guru pun merasa mereka belum kompeten dalam menggunakan maupun mengajarkan PUEBI kepada siswa mereka. Mereka sudah berusaha meningkatkan minat anak untuk belajar PUEBI, namun mereka merasa masih belum cukup.

Maka penulis pun merancang aplikasi dengan metode *design thinking*. Pada tahapan *ideate*, penulis menemukan *big idea* yaitu 'Ceria merangkai kata'. Big idea ini merupakan ajakan kepada anak-anak supaya mereka senang belajar dan bermain kata. Maka eksekusi visual untuk aplikasi ini adalah *color palette* yang *vibrant* dan warna-warni dengan karakter-karakter *cartoon* menyenangkan dan memberi kesan ramah kepada pengguna.

## 5.2 Saran

Saran penulis bagi pihak-pihak yang akan merancang sebuah aplikasi, sebaiknya mencoba berbagai macam *tools* untuk *prototype*. Hal ini dikarenakan ada beberapa *tools* yang lebih cocok untuk dipakai hanya untuk *low-fidelity wireframe*, dan ada yang hanya bisa dipakai untuk *high-fidelity wireframe*, ada beberapa *tools* yang memiliki fitur-fitur tertentu yang tidak dimiliki *tools* lain sehingga patut dicoba untuk bisa menentukan *tools* yang pas dengan apa yang diperlukan untuk *prototype*. Laporan ini dapat menjadi referensi untuk mereka yang ingin membuat aplikasi mobile dalam lingkup pendidikan. Semoga laporan ini dapat membantu menambah ilmu bagi yang membaca.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA