

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, didapatkan kesimpulan sebagaimana dijelaskan di bawah ini.

- 1) Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di lapangan bahwa sistem ini dapat menjadi media alternatif untuk meningkatkan pemahaman membaca dan menulis mereka. Alasannya, karena sistem ini memberikan edukasi yang lebih menarik ketimbang media konvensional. Tidak hanya menampilkan gambar 2D tetapi juga menampilkan objek 3D, dilengkapi dengan audio yang mendukung untuk memberikan informasi tambahan dari objek 3D tersebut. Dengan begitu, anak-anak autis bisa lebih cepat dalam memahami bentuk dan wujud dari alfabet itu sendiri.
- 2) Implementasi alfabet menjadi objek virtual adalah dengan cara menjadikannya objek 3D, dengan menggunakan metode *3D Modelling*.
- 3) Karena keterbatasan waktu penelitian, sistem ini memang tidak bisa membuat anak-anak autis yang belum mengetahui alfabet bisa serta-merta menjadi hafal dan tahu secara keseluruhan, tetapi perlahan jika terus distimulus dengan memainkan media alternatif ini, mereka akan termotivasi untuk bisa mengenali alfabet lebih cepat dibandingkan dengan metode konvensional, karena anak autis sendiri lebih tertarik dengan visual yang lebih berwarna dan audio sebagai pelengkap daripada media yang membosankan.
- 4) Ketepatan media yang dibuat bisa diukur jika sekolah melakukan program intensif, yang dimana program tersebut dilaksanakan oleh dua kelas yang berisi anak-anak autis yang belum bisa membaca dan menulis sama sekali. Perbedaannya, kelas pertama diberikan media konvensional, sedangkan kelas kedua diberikan media alternatif berupa pengenalan alfabet melalui *VR*. Di sana bisa terlihat *progress* dari kedua kelas ini dan bisa dijadikan tolak ukur yang lebih akurat dalam menentukan ketepatan media yang telah dibuat.

5.2 Saran

Berikut merupakan saran yang diberikan terhadap penelitian ini, guna untuk pertimbangan pada penelitian selanjutnya.

- 1) Adanya perluasan area explorasi dengan tema kebun binatang.
- 2) Adanya penambahan objek-objek binatang lain sebagai informasi tambahan mengenai alfabet yang tersedia.
- 3) Adanya pergantian *3D Model* binatang yang lebih realistis.
- 4) Adanya penambahan audio dari *3D Model* binatang yang lebih realistis.
- 5) Adanya penambahan perangkat keras yang lebih terjangkau yang mendukung untuk dapat menjalankan aplikasi yang dikembangkan kedepannya.
- 6) Adanya program intensif di sekolah-sekolah menggunakan *VR* sebagai media pembelajaran alternatif dalam mengenalkan alfabet, dengan fokus anak-anak autis yang belum bisa membaca dan menulis sama sekali bisa menjadi lebih cepat dalam proses pembelajarannya.