

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan untuk merancang aplikasi sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan huruf alfabet untuk anak tunagrahita ringan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut ini :

1. Aplikasi pengenalan huruf alfabet sebagai media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan untuk desktop dengan sistem operasi windows. Aplikasi ini dirancang dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), yaitu : (1) konsep (*concept*), (2) perancangan (*design*), (3) pengumpulan bahan materi (*material collecting*), (4) pembuatan (*assembly*), (5) pengujian (*testing*), (6) distribusi (*distribution*). Tahap konsep menghasilkan tujuan, jenis, konsep media, materi, kegunaan dan sasaran pengguna. Tahap perancangan menghasilkan perancangan materi, flowchart, wireframe, dan asset grafis. Pada tahap pengumpulan materi, peneliti mengumpulkan bahan – bahan materi yang berupa teks, gambar, animasi, audio, video dan sebagainya. Tahap pembuatan menghasilkan media pembelajaran sesuai dengan flowchart dan wireframe yang telah dirancang. Pada tahap pengujian, peneliti melakukan uji coba media dengan 2 tahapan yaitu uji alpha oleh ahli media dan materi dan uji beta oleh siswa. Dan pada tahap distribusi menghasilkan media pembelajaran interaktif dalam bentuk file *.exe yang sudah di unggah ke dalam google drive dan linknya disalin (<https://bit.ly/aplikasibelajarhuruf-tunagrahita>) serta diberikan kepada pihak SLB Negeri Cileunyi.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi untuk pengenalan huruf alfabet telah divalidasi oleh ahli media dan materi melalui pengujian alpha dan beta sehingga telah teruji kelayakannya. Hasil uji kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media dalam kualitas media masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 100%. Berdasarkan ahli materi kualitas materi masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 100%. Berdasarkan uji coba responden (siswa), media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi ini masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 97,2% sehingga aplikasi

ini layak digunakan untuk mendukung pembelajaran pengenalan huruf alfabet untuk anak tunagrahita ringan.

B. Saran

Saran dari peneliti dalam mengembangkan produk untuk penelitian selanjutnya, yaitu dikarenakan penelitian yang telah dilaksanakan yaitu penelitian yang memiliki tujuan untuk menghasilkan produk dan menguji tingkat kelayakannya. Peneliti juga berharap akan adanya penelitian pengembangan yang dilakukan sampai diketahui pengaruh produk terhadap siswa yaitu ke-efektifan dan bertambahnya pengetahuan serta pemahaman siswa.