

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 10 anak ADHD di kelas 2 dari tiga sekolah berbeda di Bandung, dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Star Mission* berhasil dirancang dengan metode ADDIE dan cukup efektif dalam meningkatkan fokus dan hasil belajar anak. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,36 (kategori sedang), serta hasil instrument penilaian saat menggunakan media yang mencapai rata-rata 77,81% (kategori sangat tinggi), selain daripada hasil kepada siswa, tanggapan yang diberikan orang tua dan pendidik terhadap media interaktif *Star Mission* menunjukkan hasil rata-rata sebesar 83,75% yang termasuk kategori valid, hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya diterima siswa, tetapi juga memperoleh apresiasi dari pihak yang berperan langsung dalam proses pembelajaran anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Star Mission* layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan adaptif, terutama dalam konteks pendidikan inklusi bagi siswa sekolah dasar yang memiliki ADHD. Media ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajarn yang menyenangkan, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik anak

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, penulis menyarankan agar media edukasi ini dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran di kelas 2 SD sebagai alat bantu belajar siswa ADHD, peneliti juga menyarankan untuk menambahkan permainan khususnya pada materi matematika tentang bangun ruang, seperti kubus, balok, tabung, kerucut, dan bola. Aktivitas ini dapat didesain berbasis sensor gerak, misalnya siswa dapat memilih, menyusun, atau mencocokkan bentuk bangun ruang menggunakan gerakan tangan di depan kamera.

Selain itu, beberapa pengembangan lebih lanjut juga disarankan seperti, mengukur akurasi posisi tubuh secara objektif, menguji secara spesifik kemampuan sistem dalam mendeteksi gerakan anak ADHD dengan variasi kondisi fisik yang berbeda, seperti gerakan yang sangat aktif, acak, atau minim gerakan, memasukkan fitur permainan seperti level kesulitan yang bertahap, serta dukungan suara/*feedback* yang lebih personal dan responsive, guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Media ini juga direkomendasikan untuk di kemas dalam format .exe (aplikasi) agar dapat dijalankan secara offline tanpa terhubung platform tertentu, Hal ini akan mempermudah pendistribusian kepada guru maupun siswa, serta meningkatkan aksesibilitas dalam proses pembelajaran di berbagai kondisi.