

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran Senang Berhitung merupakan salah satu alternatif bagi guru SDLB (Sekolah Dasar Luar Biasa) dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya multimedia pembelajaran Senang Berhitung, proses pembelajaran akan terasa lebih menarik dan menyenangkan dan siswa tunagrahita ringan akan lebih mudah memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian dan pengembangan didapatkan beberapa kesimpulan yang disesuaikan dengan tujuan penelitian, antara lain sebagai berikut:

1. Proses pengembangan multimedia pembelajaran untuk anak tunagrahita ringan dalam bidang berhitung meliputi tahap analisis kebutuhan pengguna dan program, desain multimedia dan pembelajaran, pengembangan multimedia pembelajaran dengan validasi para ahli, implementasi kepada anak tunagrahita ringan dan penilaian berdasarkan tanggapan dan respon siswa.
2. Ditinjau dari berbagai aspek seperti aspek umum, rekayasa perangkat lunak, dan komunikasi visual dari multimedia pembelajaran untuk anak tunagrahita ringan dalam bidang berhitung yang dikembangkan telah mendapatkan penilaian kategori sangat baik yaitu sebesar 85.02%, menunjukkan bahwa *prototype* yang telah dibuat, dari segi validasi ahli media layak digunakan oleh siswa tunagrahita ringan dalam pembelajaran. Dari segi validasi ahli materi *prototype* ini mendapatkan presentase validasi sebesar 85.12% yang dikategorikan sangat baik dan layak untuk diujicobakan.

3. Ditinjau dari beberapa tanggapan dan respon dari siswa terhadap multimedia pembelajaran ini apabila dirata-ratakan secara keseluruhan ialah 90.77%. Dari angka tersebut dapat dinyatakan bahwa multimedia pembelajaran Senang Berhitung mendapatkan tanggapan dan respon yang bagus dari anak tunagrahita ringan, sebanyak 100% siswa senang, bersemangat dan tertarik belajar mengenal bilangan menggunakan multimedia ini dan 100% siswa menyukai gambar, animasi, suara dan fitur yang ada dalamnya.

## **B. Saran**

Dalam proses kegiatan belajar mengajar alat peraga atau media pembelajaran sangat penting dalam menunjang berlangsungnya pembelajaran yang efektif terutama untuk anak tunagrahita ringan. Materi yang sulit disampaikan pada anak dapat terjembatani dengan adanya media pembelajaran, media pembelajaran juga harus bersifat inovatif dan menarik minat anak untuk mempelajari suatu materi pelajaran, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung anak tidak merasa tertekan dengan materi yang disampaikan, namun anak akan merasa senang jika materi yang disampaikan dengan media pembelajaran dikemas secara menarik.

Melihat dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti, ada beberapa saran yang ingin disampaikan peneliti yaitu:

1. Peneliti menyadari multimedia pembelajaran untuk anak tunagrahita ringan yang dikembangkan masih memiliki banyak kekurangan. Dilihat dari segi substansi materi, tampilan, interaktifitas dan masih banyak kekurangan lainnya yang peneliti tidak sadari. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih lengkap, dan pembuatan multimedia agar lebih interaktif dan menarik lagi.
2. Terlepas dari berbagai kekurangannya, multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti ini, sekiranya dapat diujicobakan di instansi lain.

3. Melihat potensi pengembangan media sejenis pada bidang pendidikan alangkah baiknya jika peneliti selanjutnya terus melakukan pengembangan pada mata pelajaran lainnya. Tentunya dengan standar yang lebih baik lagi.
4. Media yang dikembangkan baru diuji kelayakan dan kegunaannya saja dalam pembelajaran. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut dan mendalam mengenai efektivitas penggunaannya, baik berkaitan dengan peningkatan motivasi siswa, pemahaman, maupun aspek aspek lain yang nantinya berguna bagi kemajuan dunia pendidikan.
5. Sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi, telah hadir teknologi *touchscreen* pada laptop, tablet pc dan *smartphone*. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis touchscreen agar mempermudah penggunaan multimedia pembelajaran oleh anak tunagrahita.