

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Pre-Experimental* dan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia interaktif dengan model *VAKT* untuk anak disleksia, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif menerapkan model *VAKT* (*Visual Auditory Kinesthetic Tactile*) dirancang dan dibangun dengan melalui beberapa tahapan berikut: tahap analisis (umum, pengguna, perangkat lunak, perangkat keras), tahap desain (materi, model pembelajaran, *flowchart*, *storyboard*, soal), tahap pengembangan (antarmuka, proses coding, pengujian), tahap implementasi (*pretest*, pembelajaran, *posttest*) dan tahap penilaian. Dalam merancang dan membangun multimedia interaktif untuk anak disleksia harus memperhatikan prinsip belajar dan karakteristik pada anak disleksia yang memiliki beberapa kesulitan.
2. Dengan adanya multimedia interaktif dengan model pembelajaran *VAKT* (*Visual Auditory Kinesthetic Tactile*) terbukti cocok dan dapat memberikan dampak positif terhadap anak disleksia, terlihat dari meningkatnya kemampuan baca permulaan siswa disleksia. Hal ini dapat terlihat perolehan nilai *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya perbedaan yang menunjukkan kearah peningkatan yang kemudian diukur berdasarkan perolehan indeks *N-Gain*. Dari lima subjek penelitian ada seorang siswa yang mendapatkan peningkatan yang termasuk tinggi.
3. Hasil tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif ini, mendapatkan tanggapan positif dari hasil wawancara ke siswa, yang menyatakan multimedia interaktif ini membuat mereka semangat belajar dan meningkatkan ilmu pengetahuan mereka.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa saran ketika pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Perlu ditekankan bahwa multimedia interaktif menggunakan model pembelajaran *VAKT* merupakan solusi alternatif dalam pembelajaran sebagai alat bantu untuk siswa dapat belajar secara mandiri, bukan berarti mengambil alih seluruh peran guru ataupun pengajar yang berperan sebagai fasilitator.
2. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan multimedia interaktif ini dapat menerapkan semua prinsip belajar pada anak disleksia.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan multimedia interaktif untuk anak disleksia disarankan untuk membuat auto koreksi di media agar saat anak melafalkan huruf bisa dikoreksi langsung oleh media tersebut sehingga tidak dikoreksi oleh pembimbing.
4. Agar lebih menarik lagi bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk membuat multimedia berbasis *AR (Augmented Reality)*
5. Diharapkan bagi peneliti lain untuk mengembangkan multimedia interaktif dengan model *VAKT* dengan materi lain dengan memperbaiki segala kekurangan.