

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan menggunakan desain penelitian *Eksplanatoris Sekuensial*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia interaktif berbasis *puzzle adventure game* untuk anak usia dini, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif berbasis *puzzle adventure game* dirancang dan dibangun dengan melalui beberapa tahapan berikut: tahap analisis (umum, pengguna, perangkat lunak, perangkat keras), tahap desain (materi, model pembelajaran, *flowchart*, *storybard*, soal), tahap pengembangan (antarmuka, proses coding, pengujian), tahap implementasi (uji coba, *pretest*, *posttest*) dan tahap penilaian. Dalam merancang dan membangun multimedia interaktif untuk anak usia dini harus memperhatikan prinsip belajar dan karakteristik pada anak disleksia yang memiliki beberapa kesulitan.
2. Dengan adanya multimedia interaktif berbasis *puzzle adventure game* terbukti cocok dan dapat memberikan dampak positif terhadap anak usia dini, 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 tiga belas subjek penelitian ada dua orang anak yang mendapatkan peningkatan yang termasuk tinggi.
3. Hasil tanggapan anak terhadap multimedia interaktif ini, mendapatkan tanggapan positif dari hasil wawancara ke anak, yang menyatakan multimedia interaktif ini membuat mereka semangat belajar dan meningkatkan ilmu pengetahuan mereka.

5.2 Saran

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

1. Perlu ditekankan bahwa multimedia interaktif berbasis *puzzle adventure game* merupakan solusi alternatif dalam pembelajaran sebagai alat bantu untuk anak dapat belajar secara mandiri, bukan berarti mengambil alih seluruh peran guru ataupun pengajar yang berperan sebagai fasilitator.
2. Diharapkan bagi penelitian yang dilakuakn selanjutnya yang akan mengembangkan multimedia interaktif ini dapat menerapkan semua prinsip belajar pada anak usia dini.
3. Bagi penelitian yang dilakukan selanjutnya yang ingin mengembangkan multimedia interaktif untuk anak usia dini ini disarankan untuk menambah konten pelafalan audio di media agar saat anak melafalkan nama buah dan bisa dikoreksi langsung oleh media.
4. Agar lebih menarik lagi bagi penelitian yang dilakukan selanjutnya disarankan untuk membuat multimedia berbasis Android, IOS, AR (*Augmented Reality*) atau VR (*Virtual Reality*).
5. Diharapkan bagi penelitian yang dilakukan selanjutnya untuk mengembangkan multimedia interaktif dengan menerapkan model pembelajaran dan dengan materi lain dengan memperbaiki segala kekurangan.
6. Peningkatan dalam multimedia interaktif ini di uji menggunakan *N-Gain* yaitu sebesar 0,51 masuk dalam kategori sedang, agar daoat meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa anak usia dini maka dalam pengembangan selanjutnya agar menambah poin kualitas isi dikarenakan didalam multimedia ini poin tersebut mendapatkan nilai sebesar 84%, karena *asset* dalam multimedia ini diambil dari beberapa sumber di internet. Untuk meningkatkan poin kualitas isi disarankan membuat sendiri *asset* yang akan digunakan dalam multimedia.
7. Agar dapat meningkatkan fokus siswa terhadap multimedia, diharapkan untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya agar mencari strategi khusus dalam membangun multimedia.