

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan bahwa penelitian mengenai pembangunan multimedia untuk siswa tunanetra menghasilkan beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Dalam merancang konsep multimedia pembelajaran bagi siswa tunanetra untuk pengembangan orientasi mobilitas harus memperhatikan aspek multimedia untuk anak tunanetra, prinsip orientasi, komponen orientasi, model pembelajaran *field trip*, RPP, dan *game*. Aspek multimedia yang digunakan terkait dengan audio, warna, teks, dan perangkat keras yang digunakan. Prinsip orientasi yang digunakan terkait dengan posisi diri, objek tujuan, dan cara mencapai tujuan. Komponen orientasi yang digunakan terkait dengan *landmark*, *clues*, mata angin, sistem penomoran, dan pengukuran.
2. Dalam mengimplementasikan multimedia pembelajaran kepada siswa tunanetra, hal yang paling penting yaitu memberikan pengarahan serta bimbingan pada semua tahapan pembelajaran karena siswa memiliki keterbatasan pada penglihatan sehingga siswa hanya dapat mengandalkan indera yang masih berfungsi untuk menerima informasi.
3. Tanggapan siswa mengenai multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sangat positif, siswa dapat menggunakan multimedia dengan mudah. Audio yang disampaikan disukai dan dapat didengar dengan jelas oleh siswa. Siswa dapat melakukan perjalanan mengenali lingkungan baru melalui multimedia, siswa merasa senang serta termotivasi untuk belajar komponen orientasi di lingkungan perkotaan, dan hasil dari penilaian pengetahuan terdapat peningkatan setelah menggunakan multimedia pembelajaran.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka peneliti bermaksud memberikan saran. Adapun saran yang dimaksud sebagai berikut:

1. Multimedia ini dapat dijadikan pedoman untuk pengembangan multimedia pembelajaran untuk anak tunanetra.
2. Dalam pengembangan multimedia selanjutnya diharapkan dapat dikembangkan multimedia untuk versi android.
3. Dalam penyampaian audio diharapkan untuk memperhatikan kecepatan audio yang dapat disesuaikan oleh anak tunanetra. Suara suasana latar, perjalanan karakter dibuat 3D audio, dan penyampaian informasi yang tidak berlebihan.
4. Bagi peneliti yang akan membuat multimedia untuk program khusus orientasi dan mobilitas diharapkan menyediakan area lingkungan yang banyak serta menambahkan tantangan nyata yang dapat membuat anak tunanetra semakin tertarik untuk menggunakan multimedia.