

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengembangan karya inovatif ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran dalam gawai yang bernama “Aku Suka Alfabet” dan berisi materi pengenalan huruf dari A-Z melalui penulisan bentuk huruf, desain animasi, video pengucapan huruf, tes evaluasi berupa permainan interaktif beserta hasil dari tes evaluasi tersebut. Media gawai ASA dilengkapi dengan fitur sistem notifikasi atau pemberitahuan guna mengingatkan anak untuk belajar. Video pengucapan huruf juga diperagakan oleh seorang peraga agar anak dapat lebih mudah belajar cara mengucapkan huruf. Media gawai ASA bertema “Hutan Rimba/*Jungle*” dengan menggunakan desain animasi hewan dan warna yang bervariasi sehingga menarik minat anak untuk belajar mengenal huruf. Hasil pengembangan model ini menggunakan prosedur pengembangan menurut Sugiyono.

Berdasarkan seluruh hasil rekapitulasi penelitian pengembangan yang telah dilakukan, media gawai ASA mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan dengan kategori “BAIK”. Hasil rekapitulasi juga telah disesuaikan dengan karakteristik anak dengan autisme yang menyatakan bahwa media gawai ASA layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran mengenal huruf.

Maka, dapat disimpulkan bahwa menggunakan media gawai ASA merupakan salah satu cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf bagi anak yang belum mengenal huruf sepenuhnya maupun sebagian. Serta, media gawai ASA tidak hanya dapat digunakan untuk anak dengan autisme saja tetapi juga dapat digunakan oleh anak reguler.

B. Implikasi

Dari hasil pengembangan karya inovatif yang telah dilakukan, media gawai ASA ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dengan autisme dan anak reguler. Penggunaan media gawai ASA akan lebih baik dengan bimbingan guru maupun orang tua.

Terkhususnya penggunaan media gawai ASA oleh anak dengan autisme akan lebih baik dengan pendampingan guru atau orang tua agar pembelajaran menjadi lebih terarah, walaupun media gawai ASA telah dirancang untuk dapat digunakan dan dipahami oleh anak secara mudah. Terlebih, media gawai ASA dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan gawai.

C. Saran

Terdapat beberapa saran dari peneliti berdasarkan hasil pengembangan media gawai ASA untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Saran yang peneliti berikan antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan untuk menggunakan media gawai ASA ini pada saat pembelajaran mengenal huruf di TK atau PAUD anak berkebutuhan khusus atau tidak berkebutuhan khusus. Pada saat menggunakan media gawai ASA ini, diharapkan agar melakukan pengkondisian anak terlebih dahulu, serta menggunakan peralatan yang memadai. Peralatan yang dapat digunakan yaitu berbagai jenis gawai yang mempunyai *software Android*.
2. Bagi orang tua dan masyarakat, diharapkan untuk menggunakan media gawai ASA ini kepada anak usia dini sebagai langkah awal mereka untuk dapat membaca nantinya. Orang tua maupun pendidik lainnya diharapkan untuk selalu membimbing dan mendampingi anak dalam menggunakan media gawai ASA.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mempunyai tema lain yang lebih menarik untuk menarik minat anak dalam belajar mengenal huruf serta menambah permainan kreatif lainnya dalam tes evaluasi.