

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang sudah dilakukan, dari penelitian **Perancangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Membaca Dan Menghitung Pada Sekolah Khusus Autistik Fajar Nugraha** dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan penyampaian materi menghitung dan membaca dari guru kepada para anak autis.
2. Langkah awal pembuatan aplikasi ini adalah melakukan wawancara dan observasi terhadap metode belajar Sekolah Khusus Autistik Fajar Nugraha.
3. Pengembangan aplikasi pada penelitian ini menggunakan metode yang dirumuskan Tay Vaughan (2011) yakni *planning and costing, designing and producing, testing, dan delivering*.
4. *Software* aplikasi yang digunakan dalam pengembangan game edukasi ini adalah Adobe Flash, CorelDRAW, Adobe Photoshop, dan Adobe Audition.
5. Berdasarkan kuesioner yang diberikan kepada responden yang merupakan tenaga pengajar di Sekolah Khusus Autistik Fajar Nugraha,

game edukasi ini baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran baik di sekolah tersebut, maupun di sekolah khusus autistik lainnya.

## 5.2.Saran

Setelah menyelesaikan penelitian ini, beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi media interaktif yang telah dilakukan ini masih banyak kekurangan, sehingga perlu adanya perbaikan dan perkembangan lebih lanjut terutama dalam mengoptimalkan pemanfaatan semua fasilitas multimedia yang dipakai
2. Perancangan aplikasi pembelajaran tidak hanya sebatas menggunakan Adobe Flash saja. Sehingga, dapat dikembangkan lagi aplikasi lain dengan software yang berbeda, misalnya Eclipse.
3. Media yang kini banyak digunakan para siswa tidak terbatas pada PC saja, melainkan juga terdapat *Android* atau *iOS*. Diharapkan peneliti berikutnya dapat membuat aplikasi media interaktif serupa untuk *platform* lain.
4. Materi yang diajarkan di sekolah dasar sangat banyak. Peneliti berikutnya diharapkan dapat melakukan penelitian terhadap materi lainnya, sehingga media interaktif serupa dapat mencakup berbagai materi dan permasalahan di sekolah autis.
5. Harapan berikutnya semoga sistem ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.