

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

#### 5.1. Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan mengenai media pembelajaran *game* multimedia interaktif dengan tema binatang untuk anak usia dini di TK Siulak Mukai menyimpulkan sebagai berikut:

1. Model ADDIE digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *game* multimedia interaktif. Analisis, desain, pengembangan, implikasi, dan evaluasi adalah tahapan yang terdapat didalam model ADDIE yang digunakan untuk penelitian ini. Analisis kebutuhan siswa dan materi dilakukan untuk pertama kali. Selanjutnya, desain dan pengembangan media pembelajaran dilakukan menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan *classpoint*. Kemudian, media dibuat dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah itu, guru TK Pertiwi Siulak Mukai menjalankan proses implementasi media pembelajaran tersebut.
2. Validasi ahli materi dilakukan dua kali, dengan memperoleh skor 42 dan presentase 87,5% dengan kategori "sangat baik". Dalam validasi kedua, skor tertinggi adalah 48 dan persentase 100% berada dalam kategori "sangat baik". Selanjutnya, validasi media juga dilakukan dua kali. Pada validasi pertama, skornya adalah 46 dan persentase 95,83%, yang layak untuk digunakan dengan revisi. Setelah revisi, validasi tahap kedua mendapatkan skor 48 dengan presentasi 100% dalam kategori "sangat baik", ini menunjukkan bahwa media layak digunakan untuk guru.

3. Selain itu, media yang telah dievaluasi oleh enam guru di TK Pertiwi Siulak Mukai menghasilkan skor 1.491,67 dan persentase 93,23% dengan kesimpulan yang sangat baik. Sehingga berdasarkan evaluasi ini, media pembelajaran *game* multimedia interaktif dengan tema binatang sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar di TK Pertiwi Siulak Mukai.

## **5.2. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan di atas, kualitas ditentukan oleh penelitian berimplikasi. Berikut ini adalah implikasi teoritis dan praktis, yaitu:

### **1. Implikasi Teoritis**

Teori-teori pembelajaran berbasis teknologi dapat berkembang jika *game* multimedia interaktif diterapkan dalam pendidikan anak usia dini. Penemuan penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana teknologi dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan berpikir simbolik mereka.

### **2. Implikasi Praktis**

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah penyediaan sumber daya dan materi pembelajaran yang berkualitas, termasuk *game* multimedia interaktif, bagi TK Pertiwi Siulak Mukai dan institusi pendidikan anak usia dini lainnya. Hal ini akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar anak-anak.

## **5.3. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Disarankan untuk terus mengembangkan *game* yang lebih diversifikasi. Hal ini termasuk pengembangan level-level baru, penambahan fitur-fitur interaktif yang menarik, dan variasi dalam konten pembelajaran untuk mempertahankan minat anak-anak.
2. Disarankan untuk mengembangkan panduan dan materi pelatihan bagi guru dan orangtua tentang cara terbaik memanfaatkan *game* multimedia interaktif dalam merangsang kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun.