

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan motorik halus tema pekerjaan pada anak usia dini di TK Pertiwi 2 Jambi maka diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran *game* multimedia interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Tahap-tahap tersebut yang pertama dilakukan analisis kebutuhan peserta didik dan materi, kemudian mendesain media pembelajaran, proses mendesain dan pengembangan menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* dan *classpoint*. Selanjutnya, mengembangkan media dengan cara memvalidasi pada ahli materi dan ahli media. Proses implementasi media pembelajaran dilakukan oleh guru TK Pertiwi 2 Jambi. Proses validasi ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali dengan perolehan skor 40 dan presentase 83,3% dengan kategori “sangat baik” dan dapat dilanjutkan dengan revisi. Validasi kedua dengan perolehan skor tertinggi yaitu 48 dan persentase 100% dengan kategori “sangat baik”. Selanjutnya validasi media juga dilakukan sebanyak 2 kali. Pada validasi pertama perolehan skor sebesar 47 dengan persentase 97,91%, layak digunakan dengan revisi. Setelah dilakukan revisi, validasi tahap kedua mendapatkan skor 48 dengan presentasi 100% dengan kategori “sangat baik” sehingga media layak diimplementasikan kepada guru. Selanjutnya, media telah dilakukan penilaian oleh 7 guru TK Pertiwi 2 Jambi mendapatkan skor 1.421,4 dengan persentase 88,84% dengan kesimpulan sangat baik. Sehingga berdasarkan

penilaian tersebut, media pembelajaran *game* multimedia interaktif dengan tema pekerjaan layak digunakan dalam pembelajaran di TK Pertiwi 2 Jambi.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan diatas, tindak lanjut penelitian berimplikasi pada kualitas. Adapun implikasi secara teoritis dan praktis yaitu:

1. Implikasi Teoritis

Implementasi *game* multimedia interaktif dalam konteks pendidikan anak usia dini dapat memberikan pengalaman langsung kepada anak-anak, memungkinkan mereka untuk belajar melalui tindakan dan eksplorasi yang bertujuan. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi interaksi sosial antara anak-anak, guru, dan teknologi. Dengan bekerja sama dalam permainan, anak-anak dapat saling mengajarkan dan mendukung satu sama lain dalam mengembangkan keterampilan motorik halus mereka.

2. Implikasi Praktis

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah dapat diimplementasikan dalam pengembangan materi pembelajaran untuk TK Pertiwi 2 Jambi atau TK lainnya. Ini bisa termasuk pengembangan *game* multimedia interaktif yang dirancang khusus untuk merangsang motorik halus anak.

5.3 Saran

Adapun saran dari hasil penelitian ini adalah:

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 melibatkan orang tua dalam pengembangan dan implementasi *game* multimedia interaktif untuk merangsang perkembangan motorik halus anak.