

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tentang media pembelajaran *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perilaku prososial tema alam semesta pada anak usia 5-6 Tahun di TK Islam AN-Nizham Kota Jambi, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *game* multimedia interaktif dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap analisis (*analysis*), dilakukan analisis kebutuhan peserta didik, materi, dan media. Tahap rancangan (*design*), dilakukan jadwal penyusunan, pembuatan *flowchart*, dan pembuatan *story board*. Tahap pengembangan (*development*), peneliti membuat *game* multimedia interaktif menggunakan aplikasi *microsoft powerpoint* dan *classpoint*, serta hasil validasi ahli materi dan ahli media. Tahap pelaksanaan (*implementation*), produk yang telah divalidasi selanjutnya penilaian guru dan pengamplikan *game* kepada anak. Tahap evaluasi (*evaluation*), melakukan revisi *game* multimedia interaktif yang telah dinilai dan disarankan oleh ahli materi dan ahli media.
2. Hasil validasi ahli materi dan ahli media diperoleh hasil layak digunakan tanpa revisi dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perilaku prososial tema alam semesta pada anak

usia 5-6 Tahun di TK Islam AN-Nizham Kota Jambi dinyatakan layak digunakan.

3. Hasil respon guru yang telah diisi oleh 4 guru TK Islam AN-Nizham Kota Jambi diperoleh skor total sebesar 219 dengan persentase 85,55% sehingga dikategorikan sangat baik. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media *game* multimedia interaktif dengan alam semesta yang telah diberi penilaian oleh guru dapat diimplementasikan atau diaplikasikan oleh guru kepada anak usia dini 5-6 tahun untuk menstimulasi perilaku prososial.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, 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 membantu dalam pengembangan teori-teori pembelajaran berbasis teknologi. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang efektivitas teknologi sebagai alat pembelajaran dalam merangsang perkembangan perilaku prososial pada anak.

2. Implikasi Praktis

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah penyediaan media dan materi pembelajaran yang berkualitas, termasuk *game* multimedia interaktif, bagi TK Islam An-Nizham Kota Jambi dan institusi pendidikan anak usia dini lainnya. Hal ini akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar bagi anak-anak.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian, adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Disarankan untuk dilakukan pengembangan *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 dalam belajar sambil bermain.
2. Disarankan dilakukan pengembangan dengan membuat panduan dan materi pelatihan bagi guru dan orangtua tentang cara terbaik memanfaatkan *game* multimedia interaktif dalam menstimulasi perilaku prososial tema alam semesta pada anak usia 5-6 Tahun.
3. Disarankan untuk melakukan evaluasi dan pemantauan berkelanjutan terhadap implementasi *game* multimedia interaktif ini. Evaluasi dapat dilakukan secara berkala untuk mengukur stimulasi perilaku dengan melakukan penilaian pada anak.