

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1. *Game* multimedia interaktif layak sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan seksual dengan tema diri. Hasil uji kelayakan pada penelitian ini diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Proses validasi oleh ahli media memperoleh skor persentase sebesar 98%. Kemudian validasi oleh ahli materi diperoleh skor persentase sebesar 87,5% dengan kriteria “sangat baik” sehingga dapat dilanjutkan ke tahap implementasi.
2. Kepraktisan *game* multimedia interaktif sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan seksual dengan tema diri dilihat dari hasil uji kepraktisan oleh respon guru di TK IT Al-Azka sebanyak 6 guru. Penyebaran angket kepada guru dilakukan untuk uji kepraktisan tersebut. Dari uji kepraktisan diperoleh hasil sebesar 88,7% dengan kategori “sangat baik”. Sehingga berdasarkan uji kepraktisan tersebut, *game* multimedia interaktif dikatakan praktis sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan seksual dengan tema diri pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Al-Azka Kota Jambi.

5.2 IMPLIKASI

Implikasi dari pengembangan *game* multimedia interaktif dalam penelitian ini adalah :

1. *Game* multimedia interaktif yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan seksual pada anak usia 5-6 tahun.
2. *Game* multimedia bersifat interaktif sehingga dapat membantu guru dalam mengajarkan tentang pendidikan seksual pada anak.
3. Salah satu media dengan memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan perkembangan anak dan bisa digunakan tanpa akses ke internet.

5.3 SARAN

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat didampai adalah sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, agar lebih memanfaatkan teknologi yang ada dalam kegiatan pembelajaran, karena semakin berkembangnya teknologi di dunia tidak menutup kemungkinan pendidikan juga membutuhkan teknologi sebagai salah satu komponen penting dalam menunjang proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti lainnya, diharapkan dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap *game* multimedia interaktif baik dari segi desain maupun isi agar dapat dihasilkan produk yang inovatif dan efektif untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran.