

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Menurut Pasal 31 Ayat 1 UUD 1945 menjelaskan bahwa, setiap manusia pastinya membutuhkan edukasi yang layak dan tentunya mampu menempuh gelar setinggi mungkin karena pentingnya pendidikan menjadikan pendidikan dasar tidak hanya sebagai kewarganegaraan tetapi juga kewajiban nasional. Baik itu manusia dengan kondisi fisik dan psikologis yang sempurna maupun manusia yang memiliki disabilitas, keduanya membutuhkan sistem dan fasilitas edukasi yang setimpal sesuai kemampuannya masing-masing. Namun, siswa dengan kebutuhan khusus memiliki banyak tantangan untuk memperoleh pendidikan yang maksimal.. Hal tersebut dikarenakan tidak semua siswa disabilitas memiliki psikografis yang mudah untuk didukasi dalam waktu yang singkat.

Melalui interview yang dilakukan dengan kepala sekolah SKH Menara kasih, bahwa hal yang dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran bagi anak disabilitas khususnya pada anak autisme perlu mendapat Pendidikan yang lebih lagi dalam mengasah soft skill dan juga pengetahuan mereka tentang pengetahuan umum, demi membantu mereka dalam menjalani kelangsungan hidup lebih mandiri lagi kedepannya saat mereka beranjak dewasa. Lalu penulis juga melakukan Fgd dengan beberapa guru yang bertanggung jawab atas Pendidikan mereka bahwa, mereka menyetujui bahwa adanya inovasi dalam membantu proses pembelajaran para siswa disabilitas khususnya pada anak autisme untuk mengembangkan hal hal yang dibutuhkan untuk keberlangsungan hidup kedepannya seperti pengetahuan umum dan juga sosial.

Maka untuk menjawab permasalahan tersebut penulis membuat sebuah inovasi berupa aplikasi belajar untuk para siswa disabilitas khususnya autisme untuk sekolah SKH Menara kasih, yang bernama “Theramix”. Aplikasi edukatif ini dibuat untuk membantu proses pembelajaran siswa menggunakan metode

gamifikasi agar lebih menyenangkan saat belajar. Tujuan dari aplikasi ini sendiri adalah untuk memberikan Pendidikan yang layak dirumah seperti halnya disekolah dengan menggunakan aplikasi yang memiliki fitur seperti jigsaw dan puzzle untuk melatih soft skill dan sensor motoric pada anak autism dan juga mengembangkan pengetahuan mereka dengan konten konten yang ada pada aplikasi karena konten yang dibawa merupakan pengetahuan umum dan juga sosial yang dapat menjadi simulasi untuk pengetahuan mereka kedepannya dalam memahami sesuatu.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat penulis berikan dalam perancangan multimedia interaktif digital dalam bentuk aplikasi edukatif untuk anak anak autism ialah:

1. Lakukanlah riset terhadap masalah yang terpilih dan tahap dalam perancangan media yang akan digunakan.
2. Lakukan riset terhadap konten yang akan digunakan pada multimedia interaktif dan bentuk interaktifitas yang dapat di implementasi sehingga informasi dapat diberikan dalam bentuk informative namun interaktif.
3. Lakukan riset kepada target utama dalam perancangan dan target sekunder yang berpengaruh terhadap keputusan target utama.
4. Menggunakan Style ilustrasi yang lebih konsisten dan juga tidak terlalu rumit.
5. Lakukan test mandiri terdahulu lalu dilanjutkan dengan alpha test untuk mengetahui kesalahan yang terlewat atau tidak terlihat oleh kita, dan lakukan beta test setelah memperbaiki dan mengimplementasikan masukan yang telah diberikan pada alpha test
6. Menggunakan warna yang konsisten sesuai dnegan moodboard agar terlihat lebih lebih menarik.
7. Harus bisa menyesuaikan warna antara Ketika aplikasi dicetak di kertas dengan aplikasi di layer.