

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data yang ditemukan di lapangan terdapat peningkatan persentase kemampuan *visual memory* dari fase *baseline 1* kemudian fase intervensi dan yang terakhir adalah fase *baseline 2*. Pada fase *baseline 1* rentang nilai persentase kemampuan *visual memory* anak berkisar antara 54 sampai 61 %. Namun pada fase intervensi terdapat peningkatan persentase kemampuan *visual memory* pada anak. Hal ini dibuktikan dengan rentang nilai persentase kemampuan *visual memory* yang mencapai 74 sampai 100 %. Setelah kegiatan intervensi dilakukan dilanjutkan dengan fase *baseline 2*. Dalam fase ini rentang nilai persentase kemampuan *visual memory* anak berada antara 84-96%.

Sebelum anak diberikan intervensi, persentase kemampuan *visual memory* anak hanya mencapai 61%. Saat pemberian intervensi berlangsung, persentase kemampuan *visual memory* anak meningkat mulai dari sesi pertama intervensi yang mencapai 73%. Setelah itu persentase kemampuan *visual memory* cenderung meningkat hingga mencapai 100 %, walaupun sempat mengalami penurunan pada sesi ke delapan atau pada kegiatan intervensi ke-empat. Saat fase *baseline 2* persentase kemampuan *visual memory* anak mencapai 84% pada sesi pertama fase *baseline 2*, kemudian meningkat menjadi 92%, 96% dan sesi terakhir yang mencapai 96 %.

Untuk mengetahui apakah pemberian intervensi berpengaruh terhadap target behavior dalam hal ini *visual memory* dapat diketahui melalui data overlap. Intervensi yang penulis berikan adalah sebuah permainan tebak gambar. Data overlap dari fase *baseline 1* ke fase intervensi adalah 0 %. Sedangkan data overlap dari fase intervensi ke fase *baseline 2* adalah 50 %. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan tebak gambar kemampuan *visual memory* subjek penelitian RMP dapat meningkat.

B. Rekomendasi

1. Untuk Pihak Sekolah atau Guru

Kepada pihak sekolah khususnya guru hendaknya dalam proses kegiatan belajar mengajar dibarengi dengan kegiatan intervensi untuk meningkatkan kemampuan *visual memory* anak. Salah satu kegiatan intervensi yang dapat dilakukan yaitu dengan permainan tebak gambar.

Kemampuan *visual memory* pada anak tunarungu sangat penting untuk diasah. Hal ini disebabkan karena hanya dengan indera visualnya saja anak tunarungu memperoleh informasi dari lingkungan sekitarnya. Dengan pemberian intervensi yang dilakukan oleh guru melalui permainan tebak gambar, diharapkan kemampuan *visual memory* anak akan meningkat.

Kegiatan intervensi ini perlu dilakukan sejak dini atau tepatnya saat kelas persiapan sebelum memasuki pendidikan dasar. Apabila kemampuan *visual memory* anak telah terlatih sejak dini maka saat memasuki

pendidikan dasar, ia telah mampu dalam mengingat materi pelajaran dengan baik.

2. Untuk Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang visual memory, mudah-mudahan hasil penelitian yang penulis susun ini dapat dijadikan referensi materi mengenai kemampuan *visual memory* anak tunarungu. Penulis mengharapkan dengan adanya referensi ini, peneliti selanjutnya dapat menemukan suatu metode atau media yang lebih efektif dalam usaha meningkatkan kemampuan *visual memory* anak tunarungu. Hal ini disebabkan karena dalam penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis masih terdapat banyak kekurangan. Salah satu upaya yang harus dilakukan oleh peneliti selanjutnya adalah jumlah sesi kegiatan intervensi hendaknya diperbanyak. Hal ini dilakukan agar tujuan dari kegiatan intervensi tersebut dapat tercapai dengan baik dan pengaruhnya terhadap kemampuan visual memory anak dapat terlihat.