

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Peserta didik kelas 8 SMPLB SLBN 01 Jakarta nampak kesulitan dan selalu meminta bantuan pada guru ketika diminta untuk menuliskan kata sederhana. Bahkan pada kata pola KV-KV yang mereka pahami pun masih sering salah menulis menjadi KV-V misalnya kata kiwi di tulis menjadi kii. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berupaya mencari solusi untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan menulis kata secara dikte atau menulis kata berdasarkan gambar yang ditunjukkan. Agar penelitian ini efektif, peneliti melakukan analisis pada peserta didik dengan cara melakukan asesmen menulis permulaan (dikte). Diperoleh hasil berupa gambaran kemampuan subyek dalam menulis permulaan secara dikte, rata-rata mereka masih sering salah menulis kata dengan pola KV-KV menjadi KV-V atau KV-K bahkan ada yang hanya di tulis KV nya saja. Setelah diperoleh hasil asesmen, peneliti melakukan studi pustaka mengenai metode dan media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan. Dari studi pustaka tersebut peneliti memilih metode kata lembaga dan membuat game edukasi berbasis IT. Metode kata lembaga dipilih karena metode ini menekankan pembelajaran menulis berdasarkan kata yang sudah dipahami peserta didik. Metode kata lembaga tersebut dipadukan dalam game edukasi yang dinamai “Beta Mekata” yang merupakan singkatan dari bermain ular tangga untuk menulis kata. Peneliti menyusun *storyboard* dan bekerjasama dengan orang yang memahami IT untuk membuat aplikasi game berbasis IT. Setelah media tersebut selesai dibuat peneliti melakukan uji validasi dan memperoleh hasil berupa game tersebut dapat digunakan pada peserta didik tunagrahita untuk belajar menulis kata dengan skor 90,3 dan kategori “sangat baik”. aspek yang dinilai pada media *game* edukasi “beta mekata” ini diantaranya tampilanya dari segi warna, huruf, kualitas gambar, animasi, kesesuaian screen desain, musik dan kualitas suara. Selanjutnya aspek kualitas yang mencakup kesesuaian dengan subyek dalam hal ini adalah tunagrahita ringan, kejelasan petunjuk, urutan penyajian game, tingkat kesulitasn yang disajikan, fleksibilitas penggunaan. Aspek kemasan berupa kemenarikan icon game dan kesesuaian ico-icon game dengan isi. Aspek yang terakhir adalah materi yang mencakup kebenaran konsep metode kata lembaga pada materi, penyampaian materi, kualitas kata pola kv-kv yang disajikan dan ketepatan alur materi dan permainan.

Sebelum game edukasi ini diimplementasikan peneliti melakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal subyek sebelum diberikan perlakuan dan memperoleh skor rata-rata **38,75** dengan kategori “kurang” kemudian setelah diberikan perlakuan mereka memperoleh skor **rata-rata 90** pada *post-test*. Selama pelaksanaan implementasi, peneliti melakukan observasi mengenai aspek ketertarikan, keingintahuan, perhatian dan kemudahan untuk mengetahui respon subyek selama menggunakan media game edukasi “Beta Mekata”. Mereka nampak antusias dan fokus dalam menggunakan aplikasi media *game* edukasi “Beta Mekata”.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka rekomendasi dari peneliti adalah sebagai berikut:

5.2.1 Bagi guru

Berikut ini merupakan rekomendasi yang diberikan peneliti kepada guru dalam bidang pendidikan khusus diantaranya: pertama, guru memperhatikan kemampuan yang harus ditingkatkan pada peserta didik. Kedua, guru diharapkan aktif dalam mencari metode sebagai solusi dalam permasalahan yang dihadapi peserta didik. Ketiga, guru diharapkan dapat bekerjasama dengan ahli dalam bidang IT agar dapat menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan subyek.

5.2.2 Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penggunaan metode kata lembaga untuk pembelajaran menulis dapat dijadikan referensi untuk dijadikan salah satu metode yang efektif untuk pembelajaran bagi subyek yang mengalami hambatan dalam menulis permulaan lebih spesifiknya adalah menulis dengan dikte atau menulis berdasarkan gambar yang dilihat baik menulis dengan tangan maupun mengetik. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan media berbasis IT yang diperlukan oleh peserta didik sehingga kemampuan subyek dapat berkembang dengan optimal.