

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan menulis nama benda sesuai gambar pada anak tunarungu sebelum dilakukan intervensi dengan menggunakan media *game flash* susun huruf relatif rendah. Hal ini dapat dilihat pada subjek 1 kondisi *baseline 1* (A-1). Dari empat sesi yang dilakukan, diperoleh data terendah untuk subjek 1 yaitu hanya mampu menjawab dengan benar sebanyak delapan soal yang terdiri dari tiga sampai empat huruf, dan nilai tertingginya yaitu menjawab sepuluh soal dengan benar yaitu soal yang terdiri tiga sampai lima huruf. Sedangkan pada subjek 2 didapat data terendah sebanyak enam jawaban benar yaitu soal yang terdiri dari tiga sampai empat huruf dan nilai terbesar diperoleh sebanyak tujuh jawaban benar yaitu soal yang terdiri dari tiga sampai empat huruf.
2. Kemampuan menulis nama benda sesuai gambar pada anak tunarungu setelah dilakukan intervensi dengan menggunakan media *game flash* susun huruf mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelum dilakukan intervensi. Hal ini dapat dilihat pada subjek 1 *baseline 2* (A-2), dari 4 sesi yang dilakukan subjek mampu menjawab 18 jawaban benar yaitu soal yang terdiri dari tiga sampai enam huruf dan nilai tertingginya

yaitu mampu menjawab semua soal yang diberikan dengan benar. Begitu pula dengan subjek 2 yang mampu menjawab 18 jawaban dengan benar untuk nilai terendahnya dan untuk nilai tertingginya mampu menjawab semua soal yang diberikan dengan benar.

3. Penggunaan media pembelajaran yang menarik ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satunya yaitu *game flash* susun huruf. Dengan cara permainannya yang mudah dan tampilan media yang bersifat visual, serta menuntut siswa untuk lebih konsentrasi dan meningkatkan daya ingatnya, maka akan memudahkan anak tunarungu dalam menyerap dan mengolah informasi yang diterimanya.

Dari penjelasan tersebut di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Penggunaan media *game flash* susun huruf dapat meningkatkan kemampuan menulis nama benda sesuai gambar pada anak tunarungu kelas D3 SLB Darma Putra Kalipucang. Berdasarkan hal tersebut maka dapat diartikan bahwa terdapat perubahan kemampuan menulis anak tunarungu setelah menggunakan media *game flash* susun huruf.

B. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka penulis akan menyampaikan beberapa saran, diantaranya :

1. Bagi Guru

Penggunaan media *game flash* susun huruf sebagai media pembelajaran dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah terutama guru dalam membantu meningkatkan kemampuan menulis pada anak tunarungu.

2. Peneliti berikutnya

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa *game flash* susun huruf dapat meningkatkan kemampuan menulis anak tunarungu. Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal, penulis menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengadakan penelitian sejenis dengan memodifikasi atau memperbaiki segala kekurangan yang ada pada penelitian ini.

