

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. KESIMPULAN

Penggunaan permainan dapat memperngaruhi pada peningkatan belajar siswa khususnya dalam pembelajaran identifikasi objek pada anak tunarungu. Pada anak tnarungu peran indera visual merupakan modal utama dalam menerima informasi sedini mungkin . Untuk itu salah satu tehnik yang cocok digunakan untuk meningkatkan ingatan visual anak tunarungu adalah permainan yang lebh mengoptimalkan peran indera visual/penglihatan dalam suasana yang menyenangkan.

Permainan *puzzle* tangkai merupakan salah satu tehnik yang menarik karena permainan ini berasal dari beberapa tangkai es krim dan dikombinasikan dengan gambar-gambar objek/benda baik yang ada di sekitar lingkungan anak ataupun gambar objek yang pernah atau belum pernah dilihat oleh anak pada tiap tangkainya dengan warna-warna yang cerah agar menarik minat anak, sehingga apabila tangkai-tangkai tersebut disusun dengan benar maka akan diketahui gambar objek yang dimaksud. Permainan ini dapat dimainkan sesuai dengan kebutuhan, kondisi serta tujuan yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini permainan *puzzle* tangkai digunakan untuk melihat ada atau tidak adanya pengaruh terhadap kemampuan ingatan visual anak tunarungu.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 2 subjek anak tunarungu kelas TK1 di SLB B Prima Bhakti Mulia Bandung, diperoleh hasil bahwa kemampuan ingatan visual anak tunarungu mengalami peningkatan setelah diberikan permainan *puzzle* tangkai. Hal ini dibuktikan dengan adanya perubahan yang positif dari kondisi baseline 1 ke kondisi baseline 2, ini menunjukkan bahwa permainan *puzzle* tangkai memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan ingatan visual.

B. REKOMENDASI

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka ada beberapa hal yang perlu disampaikan sebagai rekomendasi yaitu:

1. Bagi Para Pendidik

Dalam memberikan pembelajaran hendaknya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan *puzzle* tangkai sesuai dengan kemampuan guru serta kondisi dan kebutuhan siswa sehingga dapat memacu semangat belajar siswa. Selain itu juga diperlukan media pembelajaran yang menarik seperti media *puzzle* tangkai ini dapat menjadi salah satu alternatif baru dalam pembelajaran mengidentifikasi objek khususnya dalam meningkatkan ingatan visual anak tunarungu.

2. Bagi Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat mengadakan penelitian pada subjek yang memiliki karakteristik yang berbeda seperti anak tunagrahita atau anak yang mengalami hambatan dalam konsentrasi.