

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan perolehan data yang telah dianalisis, hasil penelitian ini berhasil mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam perencanaan penelitian. Tujuan utamanya adalah meningkatkan pengetahuan kesehatan organ reproduksi pada siswa tunarungu melalui perlakuan metode *memory game*. Hasil *post-test* yang signifikan lebih tinggi dari hasil *pre-test* memberikan gambaran nyata tentang efektivitas metode tersebut. Rata-rata nilai pada *pre-test* sebesar 44 menunjukkan tingkat pengetahuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan. Setelah melalui metode *memory game*, rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 65. Peningkatan sebesar 21 poin menunjukkan bahwa siswa mengalami perbaikan yang signifikan dalam pengetahuan kesehatan organ reproduksi. Taraf signifikansi sebesar 0,002 pun menunjukkan bahwa perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* bukanlah kebetulan semata, melainkan hasil dari pengaruh positif yang nyata dari metode *memory game*.

Adapun aspek yang paling mengalami peningkatan adalah aspek fisiologi reproduksi mengenai proses pembuahan (fertilisasi). Hal ini menunjukkan efektivitas *memory game* sebagai metode pengajaran pengetahuan dan informasi untuk aspek tersebut sehingga dapat digunakan kembali di kemudian hari. Selanjutnya, aspek yang paling sedikit menunjukkan peningkatan adalah aspek kebersihan organ reproduksi dan sebaiknya untuk aspek ini, pengajaran tidak mengandalkan sepenuhnya dari metode *memory game*.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa metode *memory game* meningkatkan pengetahuan kesehatan organ reproduksi pada siswa tunarungu. Setelah dilaksanakannya *treatment*, mereka dapat dengan lebih mudah mengingat gambar-gambar yang terakit dengan empat aspek yang berkaitan dengan kesehatan organ reproduksi. Melalui observasi peneliti pada pembelajaran di kelas pula, metode *memory game* ini meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa tunarungu. Mereka lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam *memory game*.

Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengetahuan dalam bidang kesehatan organ reproduksi. Penelitian ini menghadirkan metode pembelajaran inovatif yaitu metode *memory game*, sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan organ reproduksi bagi siswa tunarungu. Kontribusi ini berpotensi menjadi alternatif pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa tunarungu. Melalui metode *memory game* juga, penelitian ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan melibatkan permainan dan interaksi kartu bergambar, siswa tunarungu dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi seputar kesehatan organ reproduksi.

Berkenaan dengan implikasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, penelitian ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan khusus untuk siswa tunarungu. Model pembelajaran dengan metode *memory game* dapat dijadikan bagian dari modul kesehatan organ reproduksi yang memberikan pendekatan interaktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan dasar untuk pelatihan guru mengenai penerapan metode *memory game*. Guru dapat memanfaatkan materi pembelajaran yang dikembangkan dari penelitian ini untuk meningkatkan efektivitas pengajaran kesehatan organ reproduksi kepada siswa tunarungu.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, bahwa metode *memory game* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan kesehatan organ reproduksi. Maka dari itu, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

### a. Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Pada penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan untuk menyelidiki pengaruh jangka waktu implementasi metode *memory game* terhadap peningkatan pengetahuan. Selain itu, lakukanlah perbandingan dengan metode pembelajaran lainnya untuk mengevaluasi keefektifan metode *memory game* secara lebih mendalam.

b. Saran untuk Peningkatan Metode *Memory Game* di Masa Depan

Untuk kedepannya, sebaiknya *memory game* memanfaatkan media interaktif seperti aplikasi ponsel atau platform online yang dapat diakses siswa tunarungu mengenai kesehatan organ reproduksi. Tidak hanya tentang kesehatan organ reproduksi saja, alangkah baiknya dikembangkan pula variasi konten materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam permainannya juga, sesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan tingkat pengetahuan siswa sehingga mereka tetap tertantang tanpa merasa terlalu sulit.

c. Saran untuk Implementasi Hasil Penelitian dalam Situasi Nyata

Hasil penelitian ini dapat diimplementasikan dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru khusus untuk siswa tunarungu tentang penerapan metode *memory game*. Selain itu, dapat dilakukan juga kerjasama dengan pihak sekolah dan pihak terakit untuk mengintegrasikan metode ini ke dalam kurikulum sekolah mengenai materi kesehatan organ reproduksi secara menyeluruh.

d. Saran Khusus untuk Pihak Terkait

- Siswa: Mengajak siswa untuk memberikan masukan dan umpan balik mengenai pengalaman mereka dengan metode *memory game* sehingga metode ini dapat terus ditingkatkan.
- Guru: Memberikan dukungan dan fasilitas yang dibutuhkan oleh guru dalam penerapan metode *memory game* di kelas, seperti penyediaan materi dan kartu bergambar yang relevan.