

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengaruh media pembelajaran *sentence scramble game* Wordwall terhadap peningkatan pemahaman pola kalimat SPOK pada siswa tunarungu tingkat SMA di SLBN Negeri Sukapura yang berinisial CH. Penelitian terhadap subjek diperoleh hasil bahwa CH yang diberikan intervensi dengan media pembelajaran *sentence scramble game* Wordwall pada pembelajaran pola kalimat SPOK mengalami peningkatan yaitu dalam segi menentukan (S) subjek, (P) predikat, (O) objek, (K) keterangan yang menunjukkan waktu, tempat, alat, dan sebab pada suatu kalimat serta dapat menyusun kalimat berstruktur SPOK.

Sesuai dengan Teori Kognitif Multimedia, siswa dapat menjawab soal dengan lebih cepat dan tepat apabila menggunakan media *sentence scramble game* Wordwall dibandingkan dengan soal yang disajikan secara manual, karena media *sentence scramble game* Wordwall merupakan media yang mengandung elemen visual sehingga memungkinkan siswa untuk memproses informasi melalui berbagai modalitas, yang dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam menjawab soal yang diberikan. Dengan demikian hasil penelitian ini telah menjawab rumusan masalah yang ada pada penelitian bahwa *sentence scramble game* Wordwall dapat meningkatkan pemahaman pola kalimat SPOK pada siswa tunarungu di SLB Negeri Sukapura.

#### **5.2 Implikasi**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Sentence Scramble Game* Wordwall berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman pola kalimat SPOK pada siswa tunarungu tingkat SMA di SLB Negeri Sukapura. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dan berbasis game seperti Wordwall dapat menjadi strategi yang efektif dalam membantu siswa tunarungu memahami konsep bahasa yang kompleks. Oleh

Zihan Fauzi Januart, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SENTENCE SCRAMBLE GAME WORDWALL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN POLA KALIMAT SPOK PADA SISWA TUNARUNGU TINGKAT SMA DI SLBN SUKAPURA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

karena itu, para pendidik di sekolah luar biasa (SLB) dapat mempertimbangkan untuk mengadopsi media pembelajaran serupa dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, khususnya dalam pengajaran struktur kalimat.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

#### **5.3.1 Bagi Pendidik**

Sebagai rekomendasi bagi para pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran untuk siswa tunarungu, media pembelajaran *sentence scramble game* Wordwall dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman pola kalimat (S) subjek – (P) predikat – (O) objek – (K) keterangan (SPOK). Kemampuan untuk memahami dan menyusun kalimat berstruktur SPOK adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa, karena berhubungan langsung dengan kemampuan komunikasi mereka. Penggunaan Wordwall tidak hanya memfasilitasi pemahaman struktur kalimat secara interaktif dan menyenangkan, tetapi juga membantu siswa tunarungu dalam mengembangkan keterampilan komunikasi yang penting bagi kehidupan sehari-hari mereka."

#### **5.3.2 Bagi peneliti selanjutnya**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain subjek tunggal, dengan satu subjek sebagai bahan kajian dan menggunakan media pembelajaran *sentence scramble game* Wordwall untuk meningkatkan pemahaman pola kalimat SPOK. Maka untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi lebih lanjut pengaruh media pembelajaran *sentence scramble game* Wordwall dalam meningkatkan pemahaman pola kalimat SPOK pada siswa tunarungu dengan berbagai tingkat kemampuan. Peneliti selanjutnya dapat menganalisis dengan lebih mendalam mengenai dampak jangka panjang dari penggunaan media ini terhadap kemampuan komunikasi siswa tunarungu. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat meneliti terkait adaptasi dan respons siswa terhadap berbagai fitur dalam media Wordwall serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dan strategi untuk mengatasinya. Menggunakan sampel yang lebih besar dan beragam serta memperluas studi ke berbagai setting pendidikan akan memberikan wawasan yang

Zihan Fauzi Januart, 2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SENTENCE SCRAMBLE GAME WORDWALL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN POLA KALIMAT SPOK PADA SISWA TUNARUNGU TINGKAT SMA DI SLBN SUKAPURA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

lebih komprehensif dan dapat memperkaya literatur dalam bidang pendidikan inklusif.

Zihan Fauzi Januart, 2024

*PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SENTENCE SCRAMBLE GAME WORDWALL DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN POLA KALIMAT SPOK PADA SISWA TUNARUNGU TINGKAT SMA DI SLBN SUKAPURA*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)