

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Kesimpulan**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar kosakata anak tunarungu yang duduk di kelas rendah SDLB. Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini berupa software Kamus Tematik Bergambar. Dari keseluruhan rangkaian kegiatan penelitian dan pengembangan serta hasil yang telah dicapai dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil asesemen penguasaan kosakata awal siswa tunarungu di kelas rendah menunjukkan; penguasaan kosakata reseptif yang berasal dari konteks yang terdekat dengan siswa sudah cukup baik. Kemampuan ini dapat dijadikan modalitas belajar untuk dapat menambah pembendaharaan dan jenis kata pada cakupan yang lebih luas lagi. Di sisi lain penguasaan kosakata ekspresif siswa masih sangat terbatas dan kurang berkembang dengan baik, sehingga fokus pengembangan media perlu mengutamakan aspek penguasaan kosakata ekspresif berupa kemampuan untuk mengenali/menangkap dan menggunakan berbagai bentuk bahasa kata, baik isyarat, bahasa bibir, dan bentuk penulisannya.
2. Mengajarkan kosakata menghabiskan waktu yang cukup lama dan cukup rumit karena selain memperkenalkan kata, guru juga perlu mengajarkan dan melatih cara mengekspresikan kata lewat isyarat, bahasa bibir, dan bentuk tulisannya. Media belajar kosakata yang ada belum dapat mengembangkan setiap aspek penguasaan kosakata secara optimal, karena tidak dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan belajar kosakata anak tunarungu. pengamatan penggunaan media di dalam kelas juga menunjukkan, siswa sangat antusias pada media visual dengan gambar berwarna.

3. Media belajar kosakata yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang berdasarkan kebutuhan belajar kosakata siswa. Materi kosakata merupakan kompetensi kosakata dalam kurikulum yang harus dikuasai siswa di kelas rendah. Materi kosakata disajikan menyerupai kamus bergambar yang tersusun berdasarkan tema. Tampilannya bersifat multimedia berupa gambar tema/subtema, gambar tunggal yang mewakili kata, teks, dan video/audio. Interaktifitas diaplikasikan pada media untuk mempermudah akses memperoleh informasi kata. Agar dapat mengakomodasi keseluruhan tampilan, media dikembangkan dalam bentuk software komputer, yang disebut *software* Kamus Tematik Bergambar untuk Anak Tunarungu.
4. Proses pengembangan media terdiri dari empat tahapan utama, mulai dari Pembuatan Prototipe, Pengembangan Media Tahap I, Pengembangan Media Tahap II, dan Finalisasi Media. Setiap tahapan pengembangan merupakan siklus dari proses pembuatan/modifikasi media, ujicoba pengguna, dan *Focus Group Discussion*. Penyesuaian dan perbaikan dilakukan berdasarkan respon pengguna terutama para siswa tunarungu terhadap kinerja media. Peneliti melakukan modifikasi berupa penambahan, pengurangan, dan penyederhanaan pada tampilan media sampai respon pengguna menunjukkan tidak lagi mengalami kendala dalam mengoperasikan software.
5. Hasil pretes dan pascates menunjukkan presentase peningkatan penguasaan kosakata siswa tunarungu pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 34% dengan perolehan (*gain*) penguasaan kosakata mencapai skor 0,79 yang termasuk pada kriteria tinggi. Setelah belajar dengan menggunakan software kamus tematik bergambar, penguasaan kosakata siswa meningkat. Secara reseptif, penguasaan kosakata siswa bertambah, bahkan pada jenis-jenis kata yang awalnya dianggap sulit, seperti kata sifat, dan kata kerja. Penguasaan jenis kata benda juga semakin bertambah. Kelompok kosakata yang paling cepat dikuasai adalah tema kosakata hewan dan lalu lintas, hal ini didasari karena siswa memiliki ketertarikan terhadap dunia hewan dan kendaraan.

Kemampuan ekspresif siswa sudah cukup berkembang terutama dalam mengenali kata, sementara kemahiran berisyarat sudah mulai berkembang namun masih memerlukan latihan. Tampilan media yang ringkas dan interaktif memudahkan siswa untuk memperoleh informasi kata dan mengulang video bahasa isyarat. Siswa dapat langsung berlatih isyarat secara mandiri ataupun bersama teman, dengan demikian kemampuan siswa dalam berinteraksi dan berkomunikasi pun mulai terbangun.

## **B. Rekomendasi**

Berdasarkan temuan-temuan dan kesimpulan penelitian ini, maka dapat dikemukakan beberapa rekomendasi, antara lain:

1. Bagi siswa di kelas rendah yang masih mengalami keterbatasan dalam penguasaan kosakata reseptif dan ekspresif dapat memanfaatkan software Kamus Tematik Bergambar untuk belajar mengenal kosakata baru sekaligus berlatih untuk mengenali dan menggunakan bahasa isyaratnya. Software ini mudah untuk dioperasikan dan dapat dipelajari secara mandiri ataupun bersama-sama teman dan guru.
2. Bagi guru, media ini dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa tunarungu di kelas rendah serta untuk melatih meningkatkan penguasaan bahasa isyarat. Media ini dapat meringankan dan mempersingkat waktu dalam menjelaskan dan melatih isyarat kosakata baru. Dengan media ini guru lebih berperan sebagai pendamping yang membimbing siswa untuk mengoperasikan software, membantu siswa ketika memerlukan konfirmasi, serta membetulkan isyarat yang dilatih.
3. Penelitian pengembangan media ini masih terbatas dan hanya mencakup penguasaan kosakata dasar. Hal ini disebabkan kendala seperti terbatasnya jumlah subjek penelitian, alokasi waktu penelitian yang singkat, serta sumber daya manusia yang terbatas. Untuk itu, bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian yang sejenis, peneliti merekomendasikan untuk

mengembangkan media pada tingkat penguasaan kosakata yang lebih tinggi, dengan materi kosakata yang lebih lengkap dan mengangkat tema dan jenis kata yang lebih luas. Penelitian ini juga perlu dikembangkan dengan mengaplikasikan prosedur penelitian pengembangan yang lengkap, dan melibatkan subjek penelitian yang lebih banyak, sehingga media yang dihasilkan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas.