

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan data-data yang diperoleh dari hasil penelitian terhadap subjek Owen tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi komputer terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak tunagrahita ringan di SPLB C YPLB Cipaganti Bandung, diketahui bahwa secara keseluruhan penggunaan media pembelajaran animasi komputer yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan *target behavior* yang diinginkan pada subjek penelitian Owen.

Peningkatan kemampuan mengenal huruf ini ditunjukkan dengan meningkatnya *mean level* yang diperoleh oleh Owen yang sebelumnya berada pada angka 51,66 lalu setelah menggunakan media pembelajaran animasi komputer ini, kemampuan subjek dalam mengenal huruf mengalami peningkatan yaitu berada pada angka 76,66 dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran animasi komputer ini berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf subjek yang diteliti Owen, siswa kelas II di SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung.

B. Rekomendasi

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

1. Bagi Anak

Peningkatan positif yang terjadi dalam hal kemampuan mengenal huruf pada anak dapat berguna bagi kehidupan sehari-harinya, terutama dalam perkembangan membacanya.

2. Bagi Pendidik.

Media pembelajaran animasi komputer ini dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam menyampaikan materi dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga siswa tidak merasa bosan dalam kegiatan belajar. Media ini juga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf, dengan cara yang baru pendidik dapat lebih mengeksplor kemampuannya dalam melaksanakan kegiatan belajar menggunakan media.

3. Bagi Lembaga

Lembaga terkait dan pihak sekolah dapat memfasilitasi sarana dan prasaran dengan menyediakan laptop atau PC serta sumber daya guru yang memadai untuk mengoperasikan komputer serta membimbing anak dalam kegiatan belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini berlaku bagi subjek pada saat penelitian berlangsung. Untuk itu, peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pada subjek lain yang lebih beragam. Selain itu peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencoba menerapkan media pembelajaran animasi komputer ini dengan rancangan tampilan dan juga materi yang berbeda.