

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengolahan data penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, baik data pada kondisi *baseline-1* (A1), intervensi (B), maupun setelah intervensi yaitu *baseline-2*, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pada *baseline-1* kemampuan membaca suku kata dan membaca kata AS masih cukup rendah. Namun, hasil dari analisis data menunjukkan peningkatan setelah diberikan perlakuan atau intervensi melalui permainan marbel huruf terhadap kemampuan membaca suku kata dan membaca kata AS. Pada kemampuan membaca suku kata, *baseline-1* memiliki *mean level* sebesar 37,49%, pada fase intervensi kemampuan membaca suku kata mengalami peningkatan dengan *mean level* sebesar 51,24% dan pada *baseline-2*, fase setelah diberikan intervensi memiliki *mean level* sebesar 67,49%. Berdasarkan hasil tersebut dapat terlihat bahwa permainan marbel huruf memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca suku kata AS.

Sedangkan pada kemampuan membaca kata AS, *baseline-1* memiliki *mean level* sebesar 23,33%. Pada fase intervensi kemampuan membaca kata mengalami peningkatan dengan *mean level* sebesar 37,08%, dan pada fase *baseline-2* memiliki *mean level* sebesar 60,83%. Berdasarkan hasil di atas dapat terlihat bahwa kemampuan membaca kata AS menunjukkan peningkatan. Dari perbandingan kemampuan membaca suku kata dan membaca kata sebelum diberikan intervensi dengan menggunakan marbel huruf (*baseline-1*) dan setelah diberikan intervensi (*baseline-2*) dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dari permainan marbel huruf terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan di SLB Purnama Asih Kabupaten Bandung Barat.

B. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat diambil berdasarkan kesimpulan diatas adalah sebagai berikut

1. Rekomendasi bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dan pertimbangan bagi para guru untuk menggunakan permainan marbel huruf dalam membantu setiap siswa yang memiliki minat dan kemampuan membaca permulaan yang kurang, serta siswa dengan tingkat konsentrasi yang rendah. Selain itu melalui permainan marbel huruf ini diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca permulaan siswa.

2. Rekomendasi bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi orang tua dalam membimbing anak-anak yang mengalami minat dan kemampuan membaca permulaan yang kurang. Selain itu, diharapkan orang tua dapat memberikan latihan membaca permulaan dengan menggunakan permainan marbel huruf ini di rumah sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam membantu anak meningkatkan minat dan kemampuan membaca permulaannya, karena permainan marbel huruf ini dapat dengan mudah didapatkan dan dapat dengan mudah untuk dipraktikkan di rumah oleh orang tua, dan orang tua dapat melakukannya pada waktu khusus atau di sela-sela kebersamaan dengan anak agar anak semakin termotivasi dalam meningkatkan minat dan kemampuan membaca permulaannya.

3. Rekomendasi bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengadakan penelitian mengenai penggunaan permainan marbel huruf kembali dengan target behavior yang berbeda, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih baik dan dapat menemukan penemuan-penemuan yang baru yang dapat melengkapi kekurangan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Selain itu juga, diharapkan bagi peneliti

selanjutnya dapat melakukan penelitian pada subjek yang mengalami hambatan yang berbeda yakni pada anak yang memiliki kebutuhan khusus lainnya sehingga dapat terlihat keefektifitasan permainan marbel huruf ini bagi subjek lain.