

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan bahwa penelitian mengenai pengembangan dan implementasi media pembelajaran untuk anak tunanetra menghasilkan beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Dalam merancang dan mengembangkan game labirin untuk anak tunanetra harus memperhatikan 4 aspek yaitu: karakteristik anak tunanetra, model pembelajaran *problem solving*, RPP dan konsep cerita game labirin. Karakteristik multimedia untuk tunanetra digunakan sebagai panduan pengembangan game terkait audio, warna, teks, kemampuan mengoperasikan komputer dan perangkat keras yang digunakan.
2. Hal yang penting selama mengimplementasikan media pembelajaran kepada anak tunanetra yaitu memberikan bimbingan serta arahan di semua tahapan pembelajaran anak tunanetra dikarenakan siswa tidak dapat melihat sehingga siswa hanya mengandalkan indera pendengaran untuk menerima informasi. Saat mengoperasikan media pembelajaran di komputer harus didampingi oleh orang awas supaya siswa tidak kesulitan.
3. Tanggapan siswa mengenai media pembelajaran yang peneliti kembangkan sangatlah positif dan secara keseluruhan mereka senang menggunakan media pembelajaran karena mereka tertarik dengan cerita petualangan di dalam hutan dan harus menemukan jalan keluar. Hasil dari penilaian sikap dan pengetahuan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan setelah menggunakan game labirin pada proses pembelajaran perumusan pancasila. Game labirin membuat seluruh siswa menjadi bersemangat untuk belajar. Game labirin yang digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan cocok digunakan untuk anak tunanetra buta total dan kurang awas.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan maka penulis bermaksud memberikan saran atau rekomendasi yang ingin disampaikan oleh peneliti:

1. Bagi sekolah
 - a. Mengadakan kegiatan ekstrakurikuler bidang IT supaya siswa tunanetra memiliki kemampuan untuk mengoperasikan komputer dengan lancar dan tidak mengalami kesulitan meskipun mereka tidak melihat.
 - b. Membuat media pembelajaran berbasis komputer supaya siswa tidak bosan dengan kegiatan pembelajaran tradisional di dalam kelas. Membuat media pembelajaran komputer sesuai dengan yang diinginkan oleh siswa seperti mata pelajaran matematika dan sejarah.
2. Bagi pemerintah
 - a. Seluruh sekolah untuk anak berkebutuhan khusus lebih diperhatikan kembali, khususnya fasilitas, seperti alat dan sumber belajar sehingga yang dapat memudahkan mereka dalam proses pembelajaran.
 - b. Pemerintah diharapkan dapat menyediakan media pembelajaran, agar tugas guru sedikit lebih dipermudah dan lebih fokus untuk menyiapkan administrasi dan mendidik siswa.
 - c. Pemerintah hendaknya lebih peka terhadap keberadaan anak berkebutuhan khusus terutama dalam hal kesulitan dalam pengembangan diri anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu contoh pengembangan media dengan menggunakan model pembelajaran untuk memberikan materi bagi anak tunanetra.
 - b. Setelah menyelesaikan penelitian ini, peneliti memiliki keterbatasan dalam pengembangan media khususnya pada tahapan *looking back* yang mengharuskan siswa membuat kesimpulan dan solusi dari permasalahan yang diberikan diawal pembelajaran. Sedangkan siswa tunanetra hanya menggunakan *keyboard* sebagai perangkat keras pendukung dan tidak menggunakan *mouse*. Peneliti mengalami kesulitan untuk membuat

evaluasi pembelajaran berupa soal yang akan dikerjakan siswa, karena siswa hanya dapat mendengar tanpa melihat. Peneliti mengharapkan peneliti selanjutnya mampu memperbaiki keterbatasan peneliti atau dapat mengembangkan media audio yang inovatif lainnya karena masih minimnya media untuk anak berkebutuhan khusus di sekolah.

- c. Untuk arahan supaya lebih mudah dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk eksplorasi maka gunakan petunjuk “putar balik” jika siswa melewati jalan yang salah. Artikulasi untuk penyampaian materi dibuat dengan jelas supaya mudah didengarkan.
- d. Materi yang ada dalam game labirin memiliki keterbatasan karena guru akan kesulitan untuk mengganti materi pada mata pelajaran lain. Peneliti selanjutnya diharapkan membuat tambahan menu supaya guru mudah untuk mengganti materi pada mata pelajaran lain.

Tyas Sawiji, 2017

KONSEP DAN IMPLEMENTASI GAME LABIRIN UNTUK PEMBELAJARAN SISWA TUNANETRA DENGAN BERBANTUAN PROBLEM SOLVING MODEL

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