

BAB V KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan secara keseluruhan, diketahui bahwa penerapan *scramble game* dalam kemampuan penyusunan struktur kalimat sederhana pada anak tunarungu kelas VIII SMPLB Negeri Pangeran Cakrabuana yang berinisial NA terjadi peningkatan dari segi penyusunan struktur kalimat sederhana SP, SPO, dan SPOK yang masih suka tertukar dalam penempatannya. Setelah diberikan pembelajaran dengan *scramble game* yang menggunakan media kartu kata bergambar yang peneliti gunakan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan *target behavior* yang diinginkan.

Kemampuan awal dalam penyusunan struktur kalimat sederhana NA sebelum diberikan intervensi masih belum optimal. Terjadinya peningkatan tersebut dapat ditunjukkan melalui persentase *mean level*. Indikator meningkat antara lain: 1. Anak mampu menyusun kalimat sederhana dengan pola Subjek – Predikat (S-P), 2. Anak mampu menyusun kalimat sederhana dengan pola Subjek – Predikat – Objek (S-P-O), 3. Anak mampu menyusun kalimat sederhana dengan pola Subjek – Predikat – Objek - Keterangan (S-P-O-K), 4. Anak mampu menuliskan kalimat sederhana dengan pola Subjek – Predikat (S-P), 5. Anak mampu menuliskan kalimat sederhana dengan pola Subjek – Predikat – Objek (S-P-O), 6. Anak mampu menuliskan kalimat sederhana dengan pola Subjek – Predikat – Objek - Keterangan (S-P-O-K) pada subjek. Dapat diindikasikan bahwa penerapan *scramble game* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan penyusunan struktur kalimat sederhana pada subjek NA.

Perubahan yang terjadi setelah subjek NA diberikan intervensi yaitu NA mampu menyusun kalimat sederhana dengan struktur kalimat Subjek – Predikat (SP), Subjek – Predikat – Objek (SPO), dan Subjek – Predikat – Objek (SPOK) yang baik dan benar

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan *Scramble Game* dapat meningkatkan kemampuan penyusunan struktur kalimat sederhana pada subjek NA kelas VIII di SLB Negeri Pangeran Cakrabuana.

Sri Rahayu, 2018

**PENERAPAN SCRAMBLE GAME DALAM KEMAMPUAN PENYUSUNAN
STRUKTUR KALIMAT SEDERHANA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VIII
SMPLB NEGERI PANGERAN CAKRABUANA**

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

Sri Rahayu, 2018

*PENERAPAN SCRAMBLE GAME DALAM KEMAMPUAN PENYUSUNAN
STRUKTUR KALIMAT SEDERHANA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VIII
SMPLB NEGERI PANGERAN CAKRABUANA*

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

B. Implikasi

Berdasarkan hasil kesimpulan peneliiian, maka peneliti mengajukan rekomendasi yaitu kepada:

1. Pihak Guru

Penerapan *Scramble Game* dapat dijadikan bahan pertimbangan guru sebagai salah satu media pembelajaran dikelas untuk membantu meningkatkan ketrampilan berbahasa, terutama dalam penyusunan struktur kalimat sederhana dan anak tidak mudah bosan. *Scramble Game* di seting dengan menggunakan kartu kata bergambar beserta keterangannya agar tidak membingungkan subjek dan menarik perhatian subjek NA, Seperti gambar kegiatan sehari-hari yang ada disekitar lingkungan subjek. Denga menggunakan *scramble game* dengan kartu kata bergambar tentunya akan terimplikasi pada pendidikan subjek pada penelitian ini, guru dapat mengembangkan kurikulum yang dipakai di sekolah dengan menyertakan media pembelajaran yang menarik untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar di kelas, juga memanu subjek NA dalam proses berkomunikasi dengan lingkungannya (Keluarga, masyarakat dan sekolah).

2. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini mengungkapkan penggunaan *scramble game* dengan kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan penyusunan struktur kalimat sederhana pada anak tunarungu berinisial NA kelas VIII SMPLB. Untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pada subjek lain yang jumlahnya lebih banyak, permasalahan yang beragam serta dengan variasi kartu yang lebih baik lagi. Karena penelitian ini hanya berlaku untuk subjek NA dalam penelitian ini yang didasarkan dengan kondisi subjek NA dan berdasarkan struktur kalimat sederhana yang sering ditemukan kesalahan dalam penyusunannya. Sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih baik dan dapat melengkapi kekurangan penelitian yang peneliti lakukan.

C. Penutup

Kesimpulan dan Rekomendasi pada bab ini merupakan akhir dari penyusunan skripsi ini. Peneliti ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya,

Sri Rahayu, 2018

PENERAPAN SCRAMBLE GAME DALAM KEMAMPUAN PENYUSUNAN STRUKTUR KALIMAT SEDERHANA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VIII SMPLB NEGERI PANGERAN CAKRABUANA

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

Sehingga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi peneliti, umumnya bagi pembaca dan bagi pendidikan luar biasa terutama spesialisasi tunarungu.

Sri Rahayu, 2018

*PENERAPAN SCRAMBLE GAME DALAM KEMAMPUAN PENYUSUNAN
STRUKTUR KALIMAT SEDERHANA PADA ANAK TUNARUNGU KELAS VIII
SMPLB NEGERI PANGERAN CAKRABUANA*

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