

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan rekomendasi selama pelaksanaan penelitian.

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Pre-Experimental* dan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun multimedia interaktif dengan model PBL berbasis *Andriod* untuk siswa tunarungu, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif menerapkan model PBL dirancang dan dibangun dengan melalui beberapa tahapan berikut: tahap analisis (umum, pengguna, perangkat lunak, perangkat keras), tahap desain (materi, model pembelajaran, RPP, *flowchart*, *storyboard*, soal), tahap pengembangan (antarmuka, pengkodean, pengembangan, pengujian), tahap implementasi (*pretest*, pembelajaran, *posttest*) dan tahap penilaian. Dalam merancang dan membangun multimedia interaktif untuk anak berkebutuhan khusus tunarungu harus memperhatikan prinsip belajar dan karakteristik pada anak berkebutuhan khusus tunarungu yang memiliki beberapa kesulitan.
2. Selama prinsip-prinsip utama dalam pembelajaran anak tunarungu dapat diterapkan kedalam suatu model pembelajaran tertentu, maka model pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran anak tunarungu dengan modifikasi yang tidak akan terlalu ekstrim dan masih mempertahankan ciri khas dari model pembelajaran tersebut. Dengan adanya multimedia interaktif dengan model PBL berbasis *Andriod* dapat terbukti cocok dan memberikan dampak positif terhadap siswa berkebutuhan khusus tunarungu, terlihat dari meningkatnya kemampuan kognitif siswa. Hal ini dapat terlihat dari perolehan nilai *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya perbedaan yang menunjukkan kearah peningkatan yang kemudian diukur berdasarkan perolehan nilai indeks *N-Gain*. Terdapat 4 orang siswa yang mendapatkan

kategori *N-Gain* yang termasuk tinggi, kemudian untuk kategori *N-Gain* sedang

terdapat 8 orang siswa dan hanya terdapat 2 orang siswa yang mendapatkan kategori *N-Gain* rendah.

3. Respon siswa terhadap multimedia interaktif dengan PBL berbasis *Android* sangat positif dan termasuk kedalam kategori sangat baik yaitu dengan persentase 86%.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa saran ketika pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Perlu ditekankan bahwa multimedia interaktif menggunakan model PBL merupakan solusi alternatif dalam pembelajaran sebagai alat bantu untuk siswa dapat belajar secara mandiri, bukan berarti mengambil alih seluruh peran guru ataupun pengajar yang berperan sebagai fasilitator.
2. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan multimedia interaktif ini dapat menerapkan semua prinsip belajar pada anak tunarungu tidak hanya prinsip utamanya saja.
3. Apabila multimedia interaktif ini mau dikembangkan buatlah desain 3D agar lebih menarik serta lebih memberikan gambaran secara visual terhadap siswa tunarungu.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambahkan fitur diskusi untuk siswa melalui multimedia karena kemampuan siswa tunarungu sudah cukup baik untuk berkomunikasi melalui aplikasi *mobile*.
5. Diharapkan peneliti lain untuk mengembangkan multimedia interaktif dengan model PBL pada materi lainnya dengan memperbaiki segala kekurangan