

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan media Microsoft Power Point dan Windows Movie Maker dalam meningkatkan kemampuan mengingat nama-nama bulan pada anak tunarungu. Kesimpulannya hipotesis yang peneliti ajukan diterima. Hal ini bersesuaian dengan perhitungan uji Wilcoxon yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan dua data yang berpasangan. Hasil hitung dan J_{tabel} ternyata menunjukkan $J_{hitung} > J_{tabel}$, yaitu $12 > 8$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan data skor sampel penelitian pun menunjukkan ada tiga subjek sampel penelitian yang mampu mencapai skor 60 dari hasil tes yang dilakukan setelah diberikan media aplikasi komputer Windows Movie Maker sedangkan nilai tertinggi dengan menggunakan media aplikasi komputer Microsoft Power Point adalah 57 pada satu subjek sampel penelitian, hal ini tentu menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengingat nama bulan pada anak tunarungu.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa hal yang perlu penulis sarankan kepada berbagai pihak yang terkait khususnya mengenai tindak lanjut dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1) Saran kepada pihak sekolah

Pengadaan media pembelajaran yang mendukung bagi proses belajar mengajar memang tidak akan pernah lepas pula dari sejauh mana pihak sekolah memberikan perhatian tentang hal ini. Oleh sebab itu, penulis memberikan saran agar semakin lebih diberi perhatian tentang sarana media pembelajaran yang berbasis teknologi komputer dalam kegiatan

belajar. Adakan pelatihan kepada guru tentang penggunaan aplikasi-aplikasi komputer yang sekiranya mudah untuk dipelajari dan dikuasai sehingga kelak proses mengajar di kelas tidak cenderung dengan hanya menggunakan media yang berbasis visual dua dimensi (gambar-gambar semata).

2) Saran kepada guru

Saran yang penulis mampu berikan kepada guru terkait pengadaan media pembelajaran, sangat diharapkan agar para guru pun mau untuk mengembangkan diri yaitu dengan mengenal media-media aplikasi komputer yang saat ini telah berkembang pesat dan mudah untuk didapatkan, dipelajari, dan dikuasai. Harapannya dengan adanya kemampuan atau keterampilan tersendiri terhadap pengaplikasian media media aplikasi komputer akan mampu memberikan warna tersendiri dalam proses mengajar, dan munculnya atau tumbuhnya minat siswa untuk belajar dapat meningkat.

3) Saran kepada peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya yang berminat untuk kembali melaksanakan penelitian yang berdasarkan dengan pokok penelitian yang sama yaitu pengujian perbandingan dua media aplikasi komputer maka selanjutnya diharapkan adanya inovasi pengaplikasian dari media aplikasi komputer Microsoft Power Point dan Windows Movie Maker, misalnya dengan inovasi bermain *games* sesuai dengan kelebihan masing-masing media tersebut.