

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan pada BAB IV, maka dapat ditarik kesimpulan telah terumuskan metode suku kata berbasis aplikasi game menggunakan reposisi bunyi yang dikemas dalam bentuk aplikasi diandroid, dan telah dilakukan uji coba dengan hasil metode suku kata berbasis aplikasi game dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak *Cerebral Palsy*.

Kondisi objektif kemampuan membaca permulaan anak Cerebral Palsy pada ketiga subjek dirasa masih kurang. Sehingga siswa membutuhkan suatu latihan membaca kata berpola KV-KV dengan potensi yang sudah dimiliki untuk belajar membaca. Selanjutnya, kondisi objektif pembelajaran dalam membaca permulaan saat ini masih belum optimal dan efektif. Hasil analisis kondisi objektif siswa dan pembelajaran, menghasilkan rancangan berupa pengembangan metode suku kata melalui reposisi bunyi berbasis aplikasi game yang telah di validasi dan mendapatkan hasil layak untuk di uji cobakan. Hasil dari uji coba didapatkan selisih rata-rata nilai Pretest dan posttest sebesar 64,4. Dengan demikian metode suku kata berbasis aplikasi game suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak Cerebral Palsy.

5.2 Implikasi

Pengembangan metode suku kata berbasis aplikasi game merupakan salah satu alternatif metode dengan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak *Cerebral Palsy*. Fakta-fakta ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan metode suku kata melalui teknik reposisi bunyi, siswa dapat dengan mudah membaca kata, dan siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar membaca dengan mencari dan menemukan kata-

kata baru dari suku kata dengan cara melakukan reposisi. Implikasi dalam pembelajaran: melakukan reposisi bunyi suku kata dalam belajar membaca menjadi sangat penting untuk dilakukan guru dalam proses belajar membaca permulaan.

2. Dengan menggunakan visual dan audio dalam aplikasi game terbukti memudahkan siswa *Cerebral Palsy* untuk memahami materi yang dipelajari. Implikasi dalam pembelajaran: penggunaan media aplikasi yang bersifat audio visual dapat mempermudah pemahaman materi yang dibacanya.
3. Dengan metode suku kata berbasis aplikasi game yang telah dikembangkan siswa dapat belajar membaca secara mandiri. Implikasi dalam pembelajaran: untuk dapat memandirikan, siswa dapat belajar membaca secara mandiri, perlu digunakan aplikasi yang dapat membantu proses belajar membaca

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan penelitian, pengembangan metode suku kata berbasis aplikasi game dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak *Cerebral Palsy*. Adapun rekomendasi yang peneliti ajukan kepada pihak terkait sebagai berikut:

- 5.3.1 Bagi guru, berdasarkan dari hasil penelitian aplikasi game ini dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan baik membaca kata maupun membaca kalimat. Sehingga direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan aplikasi game ini sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran membaca permulaan yang dilakukan kepada anak *Cerebral Palsy*.
- 5.3.2 Bagi peneliti selanjutnya, aplikasi suku kata berbasis aplikasi game ini masih jauh dari kata sempurna, hanya terdapat 4 kalimat utama, 15 suku kata, 28 kata baru dan 10 kalimat baru yang dapat disusun siswa melalui aplikasi ini. Oleh karena itu, metode suku kata berbasis aplikasi game ini masih perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut guna meningkatkan perbendaharaan suku kata, kata dan kalimat dalam aplikasi. Selain itu,

kelemahan penelitian ini yaitu aplikasi game suku kata ini masih dalam uji coba terbatas dengan subjek yang relatif kecil. Oleh karena itu peneliti selanjutnya perlu melakukan uji coba dengan subjek yang lebih luas sehingga keakurasian dan keefektifitasan penggunaan aplikasi game membaca permulaan bagi siswa *Cerebral Palsy* dapat dijadikan sebagai cara yang digunakan secara luas.