

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa keterampilan desain grafis siswa tunarungu kurang optimal, hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa tunarungu sebelum diberi perlakuan, data menunjukkan pada umumnya siswa hanya baru dapat membuat objek dasar walaupun hasilnya masih ada yang kurang rapih, dalam memberikan background masih memerlukan bantuan peneliti, dalam memberikan tulisan masih belum paham dalam mengatur jenis, ukuran, dan meletakkan teks, serta dalam membuat desain poster lingkungan siswa hanya menggambar seperti layaknya menggambar di buku gambar. Hal ini menunjukkan keterampilan desain grafis poster siswa tunarungu cukup rendah dan membutuhkan latihan-latihan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membacanya.

Setelah dilakukan perlakuan dengan pembelajaran program aplikasi Corel Draw X4, terdapat peningkatan terhadap keterampilan desain grafis siswa tunarungu. hasil ini terlihat dari 4 aspek sebagai berikut :

1. Membuat objek dasar.

Dari bagian ini terlihat peningkatan dalam variasi objek dasar yang dibuat oleh siswa serta tingkat kerapihan yang baik sehingga mendapatkan hasil objek dasar yang proporsional.

2. Memberikan background pada objek.

Dalam memberikan background, siswa sudah paham langkah-langkah dalam memberikan background serta sudah mampu memvariasikan warna background yang diberikan sehingga memberikan efek keindahan pada objek yang dibuat.

3. Memberikan tulisan pada objek.

Bagian memberikan tulisan siswa mampu bukan hanya memberikan tulisan, namun juga mampu mengedit jenis dan ukuran tulisan sehingga mampu memperkuat keindahan dan kreatifitas siswa.

4. Membuat desain poster.

Dalam bagian ini siswa sudah mampu memadukan teknik dan langkah-langkah dalam membuat desain poster, sehingga poster yang dibuat bukan hanya indah dan kreatif namun juga mampu memberikan pesan secara visual kepada orang yang melihat karya desain siswa tersebut.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diperoleh  $T_{hitung} = 0 \leq T_{tabel} = 0$ , maka  $H_1$  diterima. Dari bukti hasil pengujian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran program aplikasi Corel Draw X4 memberikan peningkatan terhadap peningkatan keterampilan desain grafis poster pada siswa tunarungu kelas 12 di SLB-BC Pambudi Dharma 2 Cimahi. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan skor sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

## B. REKOMENDASI

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diungkapkan, maka terdapat beberapa hal yang perlu peneliti sampaikan sebagai suatu rekomendasi dalam pembelajaran di sekolah, antara lain sebagai berikut :

### 1. Bagi Sekolah

Pembelajaran program aplikasi Corel Draw X4 dapat menjadi perhatian dan pertimbangan sekolah dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa tunarungu, karena keterampilan desain grafis ini cocok dan sesuai bagi siswa-siswi tunarungu. Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi program keterampilan yang diajarkan di sekolah.

### 2. Bagi Guru

Sebagai salah satu keterampilan yang dapat menjadi perhatian dan pertimbangan guru agar siswa lebih terampil lagi dalam keterampilan yang menggunakan komputer. Hal ini tentunya meningkatkan *life skill* siswa untuk bekal mereka setelah lulus sekolah.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya yang tertarik menggunakan program aplikasi Corel Draw X4, yaitu mengembangkan materi belajar seperti membuat desain kaos dan cover majalah. Sehingga siswa mampu berkreasi dan berimajinasi lebih dalam lagi.