

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang ada di bab IV dapat disimpulkan bahwa permainan Sirkuit Pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan subjek penelitian, yaitu siswa tunagrahita ringan kelas D4 di SLB "Sabilulungan". Kemampuan membaca permulaan secara keseluruhan mengalami peningkatan yang cukup baik, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata dari fase baseline ke fase intervensi, yaitu sebesar 38,63% menjadi 74,45%. Setelah diberikan intervensi subjek dapat membaca 10 huruf dengan baik, membaca tujuh suku kata dengan lancar dan tiga suku kata dengan mengeja, serta membaca lima kata dengan lancar dan lima kata dengan mengeja.

Dilihat dari aspek membaca huruf, kemampuan membaca anak mengalami peningkatan yang sangat baik, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata dari fase baseline ke fase intervensi, yaitu sebesar 60% menjadi 92,5%. Setelah diberikan intervensi, subjek penelitian mampu membaca lima huruf vokal (a, i, u, e, o) dan lima huruf konsonan (b, d, k, p, t) dengan lancar.

Dilihat dari aspek membaca suku kata, kemampuan membaca anak mengalami peningkatan yang baik, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata dari fase baseline ke fase intervensi, yaitu sebesar 30,83%,

menjadi 70,5%. Setelah diberikan intervensi, subjek penelitian mampu membaca suku kata yang berpola konsonan vokal seperti ba, ta, bu, ko, pi, du, dan to dengan lancar, namun ada beberapa suku kata yang masih dibaca dengan dieja seperti suku kata ku, te dan da.

Sedangkan untuk aspek kemampuan membaca kata, kemampuan membaca anak mengalami peningkatan yang cukup baik, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata dari fase baseline ke fase intervensi, yaitu sebesar 24,97% menjadi 60,35%. Setelah diberikan intervensi, subjek penelitian mampu membaca kata yang berpola konsonan vokal-konsonan vokal seperti bata, buku, pita, topi, kopi dengan lancar. Untuk kata seperti kuku, paku, duku, subjek seringkali membacanya dengan suku kata terakhirnya saja yaitu /ku/.

B. Rekomendasi

Dari hasil penelitian ini diharapkan adanya perubahan ke arah yang lebih baik dalam layanan pendidikan kepada anak tunagrahita yang mengalami kesulitan membaca permulaan, peneliti mengharapkan adanya perubahan yang lebih baik bagi pihak pendidik atau guru dan peneliti selanjutnya melalui saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik atau guru

Berdasarkan penelitian ini, permainan Sirkuit Pintar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan, diharapkan pendidik atau guru dapat mengaplikasikan permainan ini di dalam kelas. Selain itu guru

dapat melakukan variasi penerapan permainan Sirkuit Pintar dalam pembelajaran membaca di kelas, seperti variasi dadu dan papan permainan, dapat dilakukan secara terbalik yaitu dengan dadu gambar dan papan kata. Sehingga siswa diajak untuk mencari kata dari gambar hasil perolehan dadunya.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Subjek dalam penelitian ini hanya satu, sehingga hasil penelitiannya pun belum dapat digeneralisasikan. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian mengenai permainan Sirkuit Pintar dengan subjek yang lebih banyak lagi.

