

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Kondisi objektif kemampuan membaca pemahaman siswa Tunagrahita kelas VI masih rendah. Rendahnya kemampuan membaca siswa terbukti dari minimnya ketepatan bacaan dan pemahaman materi saat mengerjakan soal. Ketiga subjek berada pada frustration level Kondisi objektif pembelajaran membaca pemahaman oleh guru masih kurang optimal dan efektif penyebab kurang optimalnya pembelajaran adalah minimnya dan media yang digunakan. Selain itu belum adanya identifikasi dan asesmen juga mempengaruhi keberhasilan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil temuan di lapangan, E-happy Book yang sesuai dalam mengembangkan kemampuan membaca pemahaman siswa tunagrahita adalah sebuah buku elektronik yang menyenangkan, memanfaatkan teknologi yang ada dan menambahkan fitur yang tidak ada pada buku pada umumnya. Seperti tambahan fitur video dan kuis adalah salah satu keterbaruan dari media ini. Berdasarkan hasil pengolahan data dari penelitian serta analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman subjek setelah dilakukan intervensi menggunakan media *e-happybook* Dengan nilai mean level Subjek I (58,25, 95,75, 91,50) Subjek II dengan nilai (62,55, 94,57, 90,0), Subjek III (58,50, 95,75, 90,50) Setiap subjek menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan apabila dilihat berdasarkan pemerolehan skor pada fase baseline satu ke fase intervensi dan fase baseline dua. Hal tersebut menunjukkan penggunaan media e-happy book berpengaruh secara baik terhadap kemampuan membaca siswa tunagrahita.

5.2 Temuan

Berikut adalah beberapa temuan-temuan yang menjadi catatan terkait penerapan pengembangan media e-happy book untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman

- 5.2.1 Lingkungan yang kondusif sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, lingkungan yang menyenangkan dan sesuai keinginan siswa juga menjadi catatan untuk keterlaksanaan pembelajaran yang efektif.
- 5.2.2 Ketepatan membaca sebagai modalitas siswa memahami isi bacaan ketika ketepatan membaca benar siswa lebih mudah mengingat setiap kata dalam paragraf
- 5.2.3 Gambar yang menyenangkan adalah salah satu alternative agar siswa memiliki hasrat untuk belajar dan meningkatkan dampak alami motivasi siswa dalam membaca secara mandiri serta langsung berimajiasi dengan disangkutkkan dengan cerita.
- 5.2.4 Menjaga mood siswa adalah hal yang sangat penting karena akan berdampak pada hasil perolehan skor subjek dan ketelitian mereka dalam mengerjakan soal evaluasi.

5.3 Rekomendasi

Menyadari pentingnya update teknolog sata ini terutama bagi siswa yang dapat dikembangkan untuk siswa tunagrahita maka media yang dikembangkan direkomenda sikan untuk digunakan oleh guru, orang tua dan siswa tungrahita . Agar media dapat dikembangkan lebih baik dikemudian hari, berikut adalah rekomendasi yang dapat diberikan:

5.3.1 Bagi Guru

- a. Guru dapat menerapkan media e-happy book untuk meningktakan kemampuam membaca pemahaman siswa tunagrahita
- b. Guru dapat menggunakan media ini sebagai alternative saat pemebeljaarn jarak jauh

- c. Guru dapat membuat buku serupa dengan tema yang berbeda dan fitur yang lebih dapat digunakan siswa .

5.3.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Dalam proses penelitian ini, hanya terdapat 4 cerita dalam satu terima perlu ditindak lanjuti untuk penelitian berikutnya dapat lebih banyak variasi tema yang diberikan
- b. Perlu diperhatikan soal evaluasi yang saat ini digunakan adalah berfokus pada jenis soal eksplisit sebaiknya dalam penelitian selanjutnya juga menambah jenis soal implisit agar lebih bervariasi
- c. Dalam penelitian ini hanya ada penambahan dua fitur yaitu video dan kuis diharapkan penelitian berikutnya adanya game dalam buku agar memberikan motivasi yang lebih tinggi kepada siswa.

Kholifatul Novita Ningsih, 2021

E-HAPPY BOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN ANAK TUNAGRAHITA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu