

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis hasil *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif *busy book* berpengaruh terhadap peningkatan perbendaharaan kata pada siswa tunarungu baik pada kata benda, kata sifat maupun kata kerja. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan *pretest* 46,83% dan *posttest* 69% sehingga mengalami peningkatan mencapai 22,17%. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan Uji Wilcoxon dengan perolehan $J_{hitung} = 0$, dengan nilai taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $n = 6$ diperoleh $J_{tabel} = 0$. Maka $J_{hitung} = 0 \leq J_{tabel} = 0$, hasilnya H_0 ditolak atau H_1 diterima. Artinya, media permainan edukatif *busy book* berpengaruh terhadap peningkatan perbendaharaan kata pada siswa tunarungu kelas III SDLB di SLBN B Garut.

5.2 Implikasi

Untuk meningkatkan perbendaharaan kata pada siswa tunarungu, maka guru harus memperhatikan berbagai faktor baik tahapan pembelajaran maupun konten dalam media permainan edukatif *busy book*.

5.3 Rekomendasi

Penggunaan media permainan edukatif *busy book* memiliki pengaruh terhadap peningkatan perbendaharaan kata pada siswa tunarungu kelas III SDLB di SLBN B Garut. Perbendaharaan kata pada anak tunarungu perlu ditingkatkan karena kosakata merupakan dasar dalam pengajaran bahasa. Peningkatan perbendaharaan kata dapat dilakukan dengan cara-cara yang menarik perhatian siswa salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar. Dengan demikian siswa akan lebih semangat dan termotivasi dalam meningkatkan perbendaharaan kata.

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran dalam penelitian ini, diantaranya :

5.3.1 Bagi Guru

Media permainan edukatif *busy book* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan perbendaharaan kata pada siswa tunarungu . Guru dapat menggunakan media permainan edukatif *busy book* ini dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam meningkatkan perbendaharaan kata dengan tahapan yang jelas sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

5.3.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya dibatasi pada kosakata dasar, yaitu kata benda, kata sifat dan kata kerja. Diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dalam menyusun kalimat sederhana dengan menggunakan media permainan edukatif *busy book* dengan fokus penelitian masih berfokus pada siswa tunarungu di kelas rendah. Selain itu, penggunaan media edukatif *busy book* dalam penelitian ini hanya memuat aspek visual saja maka peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lagi baik konten maupun aktivitas permainan dengan menggunakan audio yang termuat dalam *busy book* tersebut sesuai dengan variabel yang akan digunakan.