

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis hasil *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan bahwa media permainan *slot board* dapat berpengaruh terhadap peningkatan perbendaharaan kata benda pada siswa tunarungu kelas III SDLB di SLB BC YPLAB Cibaduyut. Hasil perhitungan data yang diperoleh melalui kegiatan *pretest* dan *post test* menunjukkan adanya peningkatan terhadap pembendaharaan kata siswa tunarungu setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media *slot board* dengan aspek kata benda dan indikator menyebutkan nama benda, menjodohkan gambar benda dengan nama benda serta memasangkan gambar benda sesuai dengan nama benda.

Penggunaan media *slot board* memberikan hasil belajar yang baik, yaitu dengan indikator siswa tunarungu dalam menyebutkan meningkat sebesar 43,75%, peningkatan dalam indikator menjodohkan sebesar 58% dan peningkatan pada indikator memasangkan sebesar 57%. Peningkatan yang diperoleh dapat dibuktikan dengan peningkatan pembendaharaan kata dengan skor 33% (*pre-test*) meningkat menjadi 53% (*post-test*) sehingga mengalami peningkatan mencapai 21%. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan Uji Wilcoxon dengan perolehan = 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. Hal tersebut karena media *slot board* menggabungkan gambar benda dengan nama benda sehingga membantu dan memudahkan siswa tunarungu dalam mengetahui dan mengingat kata benda yang sudah dipelajari. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media *slot board* berpengaruh terhadap peningkatan perbendaharaan kata pada siswa tunarungu kelas III SDLB di SLB YPLAB Cibaduyut serta menjadikan siswa tunarungu aktif dalam mengikuti pembelajaran pembendaharaan kata.

## B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh dalam proses belajar mengajar serta dapat membantu anak dalam menerima informasi dari suatu pembelajaran. Media *slot board* bisa menjadi salah satu media yang berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar, keaktifan dan pembendaharaan siswa tunarungu.
2. Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi alternatif bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia mengenai peningkatan pembendaharaan kata pada siswa tunarungu.

## C. Rekomendasi

Penggunaan media *slot board* memiliki pengaruh terhadap peningkatan perbendaharaan kata pada siswa tunarungu kelas III SDLB di SLB YPLAB Cibaduyut. Perbendaharaan kata pada anak tunarungu perlu ditingkatkan karena pembendaharaan kata merupakan dasar dalam pengajaran bahasa. Peningkatan perbendaharaan kata dapat dilakukan dengan cara-cara yang menarik perhatian siswa salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *slot board* yang menggabungkan gambar benda dengan nama benda. 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 :

1. Bagi guru

Media *slot board* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan perbendaharaan kata pada siswa tunarungu. Guru dapat menggunakan media *slot board* ini dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam meningkatkan perbendaharaan kata yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

## 2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini hanya dibatasi pada kata dasar, yaitu kata benda di ruang kelas. Diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dalam menyusun kalimat sederhana ataupun penambahan kata benda yang lebih banyak dengan menggunakan media *slot board* dengan fokus penelitian masih berfokus pada siswa tunarungu di kelas rendah. Selain itu, penggunaan media *slot board* 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 media *slot board* tersebut sesuai dengan variabel yang akan digunakan.