

BAB V

PENUTUP



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Merujuk pada hasil data yang telah dikumpulkan dan dianalisis tentang penelitian mengenai keuntungan dari media pembelajaran interaktif berbasis permainan pada *platform wordwall* dan *quizizz* untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa tunadaksa taraf ringan di SLB Negeri Semarang, bisa ditarik kesimpulan bahwa.

Media pembelajaran berbasis *game* pada *platform wordwall* dan *quizizz* merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Media berbasis komputer ini digunakan untuk membantu siswa tunadaksa yang mengalami kesulitan dalam melakukan klik, menekan, menyeret, dan mengoperasikan mouse. Dalam penerapannya, pendidik terlibat secara langsung dan aktif dengan siswa tunadaksa taraf ringan. Selama proses belajar, pendidik tidak hanya memberikan instruksi secara verbal, tetapi juga menunjukkan secara langsung bagaimana cara menggunakan komputer dengan benar. Media pembelajaran berbasis *game* ini melatih siswa tunadaksa taraf ringan secara bertahap dan berulang, sehingga siswa tunadaksa taraf ringan kelas I dan III mengalami peningkatan dalam keterampilan motorik halus mereka dalam menggunakan komputer, seperti mengklik tombol, mengetik, menyeret jawaban, menekan kursor, dan mengoperasikan komputer. Adanya media pembelajaran interaktif

memberikan motivasi, minat, antusiasme dan sosial bagi anak tunadaksa taraf ringan dalam proses kegiatan belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mempertimbangkan beberapa aspek dari pihak-pihak yang terkait. Peneliti mengusulkan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Untuk Sekolah, penting untuk memberikan pelatihan dan pengetahuan kepada pendidik mengenai pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dengan teknologi.
2. Untuk Pendidik, disarankan agar tetap menggunakan media yang telah diterapkan, karena dapat meningkatkan motivasi siswa, menambah minat belajar, dan mengembangkan keterampilan motorik halus siswa saat menggunakan perangkat teknologi. Pendidik juga perlu mempertahankan metode pengajaran langsung secara verbal dan dengan contoh agar siswa lebih mudah memahami cara menggunakan perangkat teknologi.
3. Untuk Penelitian selanjutnya, diharapkan dapat meneliti ulang dengan pendekatan kuantitatif dan mengembangkan penelitian kearah yang lebih mendalam.