

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan media pembelajaran *game flashcard* pada materi huruf hijaiyah menunjukkan efektivitasnya terhadap kemampuan membaca siswa tunagrahita di SKh Negeri 02 Kota Serang maka terdapat simpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan *game flashcard* sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah bagi siswa tunagrahita ringan kelas VI SDkh di SKh Negeri 02 Kota Serang. Media pembelajaran ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita ringan yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang visual, nyata, dan berulang.
2. Setelah penggunaan *game flashcard*, Siswa tunagrahita ringan menunjukkan kemajuan yang berkelanjutan dan signifikan dalam kemampuan mengenali serta melafalkan huruf hijaiyah. Namun ada 2 orang siswa yang masih membutuhkan bimbingan dalam mempelajari huruf hijaiyah sedangkan 4

orang siswa sudah menunjukkan keberhasilannya dalam mengenali dan membaca huruf hijiyah. Meskipun tingkat kemampuan pemahaman siswa bervariasi, secara keseluruhan siswa tunagrahita ringan terlihat adanya peningkatan dalam respons positif dan semangat untuk belajar.

3. Faktor penunjang atau pendukung internal dan eksternal dari media pembelajaran *game flashcard* sebagai berikut: Daya tarik tampilan dan kemudahan dalam memahami informasi (gambar yang menarik, kombinasi warna, teks yang besar dan sederhana), dorongan serta minat siswa melalui beragam permainan, juga peningkatan kemampuan dan rasa percaya diri siswa dalam mengenali bentuk dan pelafalan huruf hijaiyah. suasana belajar yang mendukung di kelas (siswa yang saling membantu, mau berkolaborasi, tidak merasa takut untuk berbuat kesalahan) dan fasilitas sekolah yang cukup memadai (ruangan yang luas, bersih, terang, suhu yang nyaman, meja, kursi, dan papan tulis yang berfungsi dengan baik).
4. Faktor penghambat internal dan eksternal dari media pembelajaran *game flashcard* sebagai berikut: Keterbatasan perhatian siswa tunagrahita ringan (sering terganggu, tidak konsentrasi) dan perbedaan kemampuan ingatan serta

pemahaman yang rendah pada beberapa siswa. Tidak adanya pelatihan formal bagi guru dalam penerapan media pembelajaran yang khusus ditujukan untuk siswa tunagrahita ringan, serta kurangnya dukungan dan arahan dari orang tua di rumah selama anak berproses untuk belajar.

5. Upaya untuk mengatasi hambatan tersebut yaitu: Guru seharusnya memberikan bimbingan yang lebih mendalam dan personal, rutin mengulang materi dengan cara yang beragam, menjalin komunikasi dengan orang tua untuk membantu proses belajar di rumah, serta menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan setiap siswa tunagrahita ringan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, pada bagian ini perlu disampaikan beberapa rekomendasi kepada pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian ini, antara lain:

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan yang berkaitan dengan penggunaan media *game flashcard* dalam

mengenalkan dan meningkatkan membaca huruf hijaiyah kepada siswa tunagrahita ringan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dan bisa dikembangkan dengan baik dalam khazanah ilmu pengetahuan, menjadi acuan yang signifikan bagi penelitian di masa mendatang, dan berpotensi untuk dikembangkan menjadi lebih baik.

3. Bagi Kepentingan Kurikulum Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan pengembangan pembelajaran pendidikan agama Islam di SKh. Mendorong sekolah agar terus meningkatkan kualitas pembelajaran, mengatasi kesulitan yang dihadapi guru atau pendidik dalam proses pelaksanaan pembelajaran dan dapat dijadikan masukan berharga guna meningkatkan mutu pendidikan secara berkelanjutan.