

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

1. Penelitian pengembangan Interactive Digital Book pada mata pelajaran desain grafis bagi peserta didik hambatan – pendengaran merujuk kompetensi dasar pada kurikulum dengan mendesain ulang capaian kompetensi dasar. Tahap-tahapan pengembangan yang dilakukan menerapkan prosedur Model Penelitian Pengembangan (1) Dick and Carey yakni (2) analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan, (3) analisis instruksional, (4) analisis pembelajar dan konteks, (5) merumuskan tujuan performansi, (6) mengembangkan instrumen penilaian, (7) mengembangkan strategi pembelajaran, (8) melakukan revisi, (9) merancang dan melakukan evaluasi formatif (10) merancang dan melakukan evaluasi sumatif. Pada tahap awal peneliti melakukan *collecting information* dari model Borg and Gall dengan mngkaji banyak studi literatur tentang Hearing -Impired, hal tersebut dibutuhkan mengingat peneliti tidak memiliki bakcground pendidikan luar biasa dan karakteristik peserta didik dengan hambatan khusus yang menjadikan banyak informasi yang perlu diketahui lebih lanjut. Pada tahap mengembangkna strategi peneliti menerapkan design dan develop pada tahapan Model DDD-E yaitu membuat layout, spesifikasi, flowchar dan storyboard agar interaktifitas dengan konsep strategy pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kaidah pendekatan *Contektual Teaching and Learning* (CTL) dan tersistematis.

Strategi belajar yang diaplikasikan pada Interactive Digital Book, dengan tahapan sebagai berikut :

1. Relating bagian dari prinsip Constructivisim (membangun pemahaman sendiri dari konsep)

2. Expericing dan Applying bagian dari prinsip Inquiry (mengindentifikasi, investigasi, penemuan)
 3. Cooperating dan Tranfering bagian dari prinsip Questioning (Eksplorasi, membimbing, mengarahkan, evaluasi) dan
 4. Autentic Asessment bagian penutup
2. Hasil uji kelayakan atau formatif Interactive Digital Book , dari ke empat aspek mendapat hasil uji antara lain ; materi sebesar 84% dengan kualifikasi sangat layak, Bahasa sebesar 91% dengan kualifikasi sangat layak, desain pembelajaran sebesar 98% dengan kualifikasi sangat layak dan media sebesar 89% dengan kualifikasi sangat layak. Rata-rata keseluruhan nilai hasil uji formataive adalah 91% dengan kualifikasi sangat layak, yang berada pada kualifikasi Sangat layak, tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil uji kelayakan *small group* di atas, dapat diketahui bahwasannya rata-rata nilai yang diperoleh pada saat uji kelayakan adalah sebesar 92.%, yang artinya produk masuk pada kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran, Berdasarkan hasil uji kelayakan *one to one* di atas, dapat diketahui bahwasannya rata-rata nilai yang diperoleh pada saat uji kelayakan adalah sebesar 92.%, yang artinya produk masuk pada kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran, diperoleh rata-rata uji kelayakan one to one dan small group adalah 91 % yang artinya sangat layak.
3. Hasil uji Hasil uji efektivitas yang dilakukan kepada 17 peserta didik, peningkatan hasil belajar yang dinilai dari *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar adalah sebesar 57 % yang artinya bahwasannya pengembangan Interacitve Digital Book mata pelajaran Desain Grafis bagi peserta didik hambatan pendengaran cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didi

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Dari kesimpulan yang telah dihasilkan dari penelitian pengembangan pengembangan *Interactive Digital Book* mata pelajaran Desain Grafis bagi peserta didik hambatan pendengaran, didapati beberapa implikasi yaitu;

1. Pengembangan *Interactive Digital Book* pada mata pelajaran Desain Grafis bagi peserta didik dengan hambatan pendengaran terevaluasi cukup efektif dari hasil uji pre dan post kepada sejumlah peserta didik dengan hambatan pendengaran. Sedangkan pada penelitian sebelumnya “Development of a Graphic Design Learning Module for the Deaf and Hard-of-Hearing (DHH) Students Based on Technology”, oleh Zainnudin Ibrahim pada tahun 2021, mengembangkan media pembelajaran bagi peserta didik dengan hambatan pendengaran berbasis web terevaluasi efektif dari hasil pre dan post test. Dari hasil penelitian diatas, pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran desain grafis bagi peserta didik dengan hambatan pendengaran ditemukan terimplikasi efektif.
2. Rekomendasi selanjutnya dapat dikembangkan kedepan media pembelajaran berbasis komputer bagi peserta didik dengan hambatan pendengaran pada mata pelajaran desain grafis untuk keterampilan lainnya dengan melihat kebutuhan industri lainnya seperti photography, digital Imaging, multimedia, Visual Merchandising.
3. Pengembangan *Interactive Digital Book* pada mata pelajaran Desain Grafis bagi peserta didik dengan hambatan pendengaran terevaluasi dengan kualifikasi sangat layak dari aspek media, materi dan bahasa serta desain pembelajaran. Sedangkan pada penelitian sebelumnya “ Developing Interactive Digital Mathematics Book with Multi Representation Approach for Deaf Students” oleh Suarsana, I. Made tahun 2021, mengembangkan media interaktif yang sama untuk peserta didik dengan hambatan pendengaran pada mata pelajaran matematika, terevaluasi layak dari aspek media, bahasa, pembelajaran dan materi. Dari penelitian diatas

pengembangan dan pemanfaatan *Interactive Digital Book* terimplikasi sangat layak oleh expert.

4. Rekomendasi selanjutnya dapat dikembangkan media pembelajaran berbasis komputer lainnya untuk mata pelajaran lainnya dengan konsep interaktivitas dan pendekatan yang tepat.
5. Pada penelitian pengembangan *Interactive Digital Book*, aspek bahasa menjadi hal yang banyak diteliti lebih dahulu, dan mendapat evaluasi valid setelah melalui banyak revisi. Begitupun dengan penelitian sebelumnya “*The Deaf and Graphic Design Education : Figuring the Challenges of the Sign The Deaf and Graphic Design Education : Figuring the Challenges of the Sign Language Interpreter*” , Boamah, Albert 2021. Pada penelitian ini menyarankan untuk penggunaan istilah-istilah asing dalam materi untuk juru bahasa isyarat perlu di adaptasi terlebih dahulu. Tidak semua istilah asing dalam materi dapat dibahasa isyaratkan secara langsung, sebaiknya juru bahasa isyarat melakukan kajian dari naskah atau draft video yang diberikan. Dari hasil penelitian dan rekomendasi penelitian sebelumnya terimplikasi aspek bahasa menjadi bagian penting untuk diperhatikan agar teruji valid.
6. Dari penelitian pengalaman dan hasil evaluasi pada penelitian diatas, direkomendasikan bagi pengembang media pembelajaran yang dikhususkan untuk peserta didik dengan hambatan pendengaran. Untuk memperhatikan media yang dipilih sumber belajar. Pemanfaatan media sebaiknya didesain ulang kembali (by design) karena karakteristik peserta didik yang memiliki keterbatasan pendengaran tidak dapat langsung memahami text pada media.
7. *Interactive Digital Book* pada saat ujicoba pemanfaatan bahan ajar digital merupakan baru dalam pembelajaran, sehingga bagi guru dalam pemanfaatan pembelajarannya masih membutuhkan adaptasi.
8. Direkomendasi bagi guru untuk memahami terlebih dahulu buku panduan penggunaan dan mengaksesnya secara langsung. Agar pada saat ditemukan kesulitan dalam proses navigasi, guru dapat memberikan pengarahan.

9. Rekomendasi peserta didik agar dengan hambatan pendengaran menggunakan media berbasis komputer interactive digital book dalam pelajaran desain grafis, dapat dilakukan secara mandiri atau bersama dalam pembelajaran. Peserta didik dapat menggunakannya secara offline dari tablet advance yang telah diinstallkan secara manual dengan link shortcut pada dekstop untuk memudahkan peserta didik mengakses media.
10. Rekomendasi bagi peserta didik untuk memanfaatkan media interactive digital book secara online pada gawai atau smartphone pada masing-masing siswa. Apabila gawai sudah terhubung pada jaringan internet, media dapat dikembangkan dengan mengklik url yang telah diberikan guru. Dan selanjutnya mempelajari materi dengan baik. Jawablah pertanyaan-pertanyaan singkat pada interaktifitas yang disajikan. Jawaban singkat dari peserta didik dengan benar dan mandiri akan memperoleh nilai yang terbaik.
11. Rekomendasi peserta didik untuk mengerjakan tugas dengan mengimplementasikan konsep ilmu yang telah diberikan pada materi sebelumnya dengan baik. Disarankan untuk mengecek kembali apa yang sudah dikerjakan dengan daftar list. Mengerjakan tugas dapat dilakukan secara mandiri atau berkelompok.