

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan dan pembangunan media pembelajaran "Bahasa Isyarat Hijaiah" bagi anak tunarungu menggunakan metode Design Thinking merupakan model interaksi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam efektivitas dan kemudahan penggunaan dibandingkan dengan aplikasi sejenis sebelumnya.

Pengujian Usability Testing mencatat efektivitas aplikasi sebesar 86%, jauh lebih tinggi dibandingkan "Belajar Hijaiah" (50%) dan "Secil Mengaji" (40%). Pengujian System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor rata-rata 77,5, yang masuk dalam kategori "Usable," dibandingkan dengan skor 48 pada aplikasi "Belajar Hijaiah," yang masuk dalam kategori "Marginal." Pengujian pemahaman pengguna juga menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 58 menjadi 80 setelah menggunakan aplikasi ini.

Model interaksi yang telah dikembangkan terbukti efektif dan dapat diimplementasikan dengan baik pada media pembelajaran bagi anak tunarungu. Aplikasi ini membantu anak tunarungu dalam proses belajar huruf hijaiyah secara lebih interaktif dan mudah dipahami.

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya yang dapat dilakukan adalah memberikan rekomendasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kemajuan dan minat anak. Implementasi ini dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.