

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada anak tunagrahita sedang kelas V SLB ABC YPLAB Lembang dan berdasarkan pengolahan data dan analisis penelitian dimana didapatkan peningkatan *mean level* dari 47,2% pada *baseline -1 (A-1)*, lalu meningkat menjadi 73,7% pada intervensi (B), dan meningkat menjadi 88,8% pada *baseline-2 (A-2)*.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan pemahaman konsep gender pada anak tunagrahita sedang kelas V SLB ABC YPLAB Lembang yang menjadi subjek penelitian. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian mengenai proses pemahaman anak mengenai konsep gender.

Penggunaan media permainan ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan hal ini akan memicu semangat belajar dan motivasi belajar siswa, yang artinya penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman konsep gender dan menumbuhkan motivasi serta minat belajar anak.

1.2 Rekomendasi

Peneliti merekomendasikan kepada guru kelas hal yang dapat digunakan untuk mempertahankan pemahaman konsep gender pada anak tunagrahita sedang dengan selalu mengulang media permainan ular tangga pada anak tunagrahita. Sehingga pemahaman yang ada pada anak tidak terlupakan begitu saja. Selain itu, penelitian media permainan ular tangga ini juga diharapkan dapat digunakan oleh teman – teman sekelas subjek, agar mereka semua memahami konsep gender perempuan dan laki – laki sehingga dapat melakukan pertemanan yang sewajarnya sesama jenis.

Untuk orang tua, peneliti merekomendasikan agar anak sering diajak mengobrol mengenai anggota keluarga. Karena anak belum mengenali jenis kelamin anggota keluarga. Padahal menurut Andriana (dalam Anggraini, T., Riswandi, R., & Sofia, A. 2017) menjelaskan bahwa perkembangan gender dan seksualitas pada anak - anak dimulai dari hal yang paling mendasar, seperti pada anak usia tiga tahun yang sudah dapat membedakan jenis kelamin dan perbedaan fisik yang terjadi.

Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menggunakan kembali media ular tangga dengan isi konten yang berbeda. Karena media permainan ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan hal ini akan memicu semangat belajar dan motivasi belajar siswa.