

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media animasi komputer memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak *down syndrom* yaitu ZA yang dijadikan subjek penelitian, pengaruh tersebut dapat dilihat dari. Perolehan *mean level* Pada fase basline 1 (A-1) ZA sebesar 25,5% dan pada fase basline 2 (A-2) sebesar 59,4%. Dapat dilihat peningkatan *mean level* antara fase basline 1 (A-1) dan fase basline 2 (A-2) sebesar 33,9% yang mempunyai arti setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media animasi komputer ZA yang rata-rata dapat menyebutkan delapan lambang bilangan dengan urut, menyebutkan enam lambang bilangan dengan acak, menunjukkan lima lambang bilangan dengan benar menuliskan lima lambang bilangan dengan benar dan memasang tiga kumpulan benda dengan lambang bilangan 1-10 dengan benar sehingga anak dapat menjawab 27 dari 45 soal dengan tentang kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan benar.

Dilihat dari kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara urut sebelum diberikan intervensi anak hanya mampu mengenal lambang bilangan 1,2,3 dan setelah diberikan intervensi anak mampu menyebutkan tujuh sampai

delapan lambang bilangan dengan baik, anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1,2,3,4,5,6,10 secara urut dengan baik, akan tetapi anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan dan membedakan lambang bilangan 8 dan 9.

Dilihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan secara acak, sebelum diberikan intervensi anak mampu mengenal tiga lambang bilangan dengan baik, lambang bilangan yang dikenal anak sebelum mendapatkan intervensi sebatas pada lambang bilangan 1,2,3. Setelah diberikan intervensi dengan media animasi komputer ZA rata-rata mampu menyebutkan lima sampai enam lambang bilangan secara acak. Anak mampu menyebutkan dan membedakan 1,2,3,4,6,10 dengan baik akan tetapi anak masih kurang mampu menyebutkan lambang bilangan 9,5,7,8 secara acak dengan baik.

Dilihat dari kemampuan anak menunjukan lambang bilangan 1-10 sebelum diberikan intervensi rata-rata anak mampu menunjukan dua lambang bilangan dan setelah diberikan intervensi dengan media animasi komputer anak rata-rata dapat menunjukan lima sampai enam lambang bilangan dengan baik. Akan tetapi anak masih mengalami sulit membedakan dan menunjukan antara lambang bilangan 3,6, 8.

Dilihat dari kemampuan anak dalam menuliskan lambang bilangan 1-10 sebelum diberikan intervensi rata-rata anak hanya mampu menuliskan dua lambang bilangan dan setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media animasi komputer anak mampu menuliskan lima sampai enam

lambang bilangan dengan baik. Anak mampu menuliskan lambang bilangan 1,2,4,5,7,10, dengan baik akan tetapi masih mengalami kesulitan dalam menuliskan lambang bilangan 3,6,8,9 dengan baik

Dilihat dari kemampuan anak dalam memasangkan kumpulan benda dengan lambang bilangan 1-10 sebelum diberikan intervensi anak hanya mampu memasangkan satu jumlah benda yang dihitung anak dengan lambang bilangan dan setelah diberikan intervensi anak mampu memasangkan 3 kumpulan benda dengan lambang bilangan dengan baik. Akan tetapi anak masih mengalami kesulitan dalam memasangkan lambang bilangan yang mewakili jumlah benda yang banyak dihitung anak.

B. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa intervensi dengan menggunakan media pembelajaran animasi komputer mempunyai pengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada ZA, maka peneliti mengajukan beberapa rekomendasi antara lain:

a. Rekomendasi untuk guru

Mengacu pada keberhasilan penggunaan media animasi komputer yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa media animasi komputer yang diadaptasi dari produk animasi komputer produksi Wahyu media dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 maka, peneliti merekomendasikan media animasi komputer ini agar dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam

pembelajaran dikelas dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Selain itu peneliti merekomendasikan agar guru dapat membuat menggunakan media animasi komputer jenis lain dalam materi lain seperti mengenalkan warna, bentuk, hewan dan tumbuhan sesuai dengan karakteristik dengan tujuan supaya dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar anak dikelas.

b. Rekomendasi bagi penelitian selanjutnya

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti adalah meneliti penggunaan media pembelajaran animasi komputer terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada ZA yaitu anak *down syndrome* di SPLB Cipaganti Bandung dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain A-B-A yang memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada subjek (ZA), untuk menambah informasi mengenai pengaruh penggunaan media animasi komputer terhadap peningkatan dan hasil belajar, maka peneliti merekomendasikan agar dilakukan penelitian selanjutnya dengan menggunakan media animasi komputer yang digunakan pada kondisi dan karakteristik anak yang berbeda, jumlah subjek yang berbeda dan meneliti masalah yang berbeda dengan tujuan agar dapat dilihat sejauh mana pengaruh media animasi komputer yang digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak dalam meningkatkan kemampuan dan hasil belajar anak dikelas khususnya bagi anak berkebutuhan khusus.