

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media permainan monopoli dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan nilai mata uang pada peserta didik *Multiple Disabilities with Visual Impairments* (MDVI).

Media permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan nilai mata uang peserta didik MDVI yang menjadi subjek di SLBN A Pajajaran. Sebelum diberikan intervensi, subjek sering mengalami kesalahan dalam menjawab soal penjumlahan yang melibatkan puluhan. Namun, setelah mengikuti pembelajaran dengan media permainan monopoli, terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan penjumlahan. Peserta didik dapat mempertahankan peningkatan kemampuan tersebut bahkan setelah intervensi dihentikan. Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan sifat permainan monopoli yang menyenangkan dan interaktif. Permainan ini membuat peserta didik lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga membantu subjek memahami konsep penjumlahan dengan lebih baik, terutama dalam konteks nilai mata uang.

Media permainan monopoli juga meningkatkan kemampuan operasi hitung pengurangan nilai mata uang peserta didik MDVI, meskipun peningkatannya tidak sebesar pada kemampuan penjumlahan. Sebelum intervensi, subjek mengalami banyak kesulitan dalam mengerjakan soal pengurangan, terutama yang melibatkan bilangan besar sebagai pengurang. Setelah diberikan intervensi, terjadi peningkatan dalam kemampuan pengurangan, namun masih terdapat beberapa kesalahan yang dilakukan. Hal ini mungkin disebabkan oleh tingkat kesulitan yang lebih tinggi dalam operasi pengurangan dibandingkan penjumlahan, terutama bagi subjek. Meskipun demikian, media permainan monopoli tetap memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan pengurangan pada peserta didik.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli yang dimodifikasi sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung nilai mata uang pada

peserta didik MDVI. Hasil analisis data dalam kondisi dan antar kondisi menunjukkan adanya peningkatan persentase kemampuan operasi hitung nilai mata uang pada subjek penelitian setelah diberikan intervensi menggunakan media permainan monopoli yang telah dimodifikasi. Pada fase baseline 1 (A1), subjek memperoleh *mean level* sebesar 57%, kemudian meningkat menjadi 81% pada fase intervensi (B), dan mencapai 90% pada fase baseline 2 (A2). Modifikasi media dengan menggunakan uang asli dan konsep permainan yang menyenangkan serta interaktif membantu peserta didik dalam memahami dan berlatih operasi hitung penjumlahan dan pengurangan nilai mata uang secara efektif. Penggunaan media nyata dan pendekatan bermain terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, motivasi belajar, serta kepercayaan diri peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

5.2 Implikasi

1. Media permainan monopoli yang dimodifikasi dapat dipertimbangkan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung nilai mata uang pada peserta didik dengan *Multiple Disabilities with Visual Impairments* (MDVI) yang disertai dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD).
2. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif menggunakan permainan, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik yang memiliki hambatan dalam perhatian dan hiperaktivitas.
3. Penyesuaian dan modifikasi media pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik sangat penting untuk memastikan efektivitas pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media permainan monopoli yang dimodifikasi sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung nilai mata uang pada peserta didik MDVI, dengan mempertimbangkan penggunaan

media nyata atau konkret, pendekatan bermain, dan memberikan kesempatan untuk berlatih secara berulang.

2. Bagi Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan lebih banyak subjek, menggunakan desain penelitian yang berbeda, mengeksplorasi penggunaan media permainan monopoli yang dimodifikasi dalam meningkatkan kemampuan matematika lainnya pada peserta didik MDVI atau jenis kebutuhan khusus lainnya, serta mengeksplorasi modifikasi media permainan lain yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.