

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian dan pembahasan, maka dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran kantong bilangan dalam pengajaran menghitung numerik pada aspek menghitung penjumlahan bilangan puluhan dengan hasil akhir maksimal 99 pada anak kelas 12 SMALB dengan hambatan tunarungu di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung dapat meningkatkan kemampuan menghitung penjumlahan bilangan puluhan anak. Kemampuan menghitung penjumlahan bilangan puluhan dalam hal ini adalah kemampuan anak dalam menghitung penjumlahan bilangan puluhan dengan bentuk “puluhan ditambah satuan”, “satuan ditambah puluhan”, dan “puluhan ditambah puluhan” dengan hasil akhir maksimal 99.

Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran menghitung penjumlahan bilangan puluhan menggunakan media pembelajaran kantong bilangan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengintegrasikan pengalaman kinetik dengan visual menjadi kesatuan yang utuh, sehingga peserta didik mampu memahami cara menghitung penjumlahan bilangan puluhan dengan benar.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kantong bilangan untuk menghitung penjumlahan bilangan puluhan menghasilkan peningkatan yang cukup tinggi. Hal tersebut dikarenakan bahwa media kantong bilangan adalah media pembelajaran yang konkret dan bersifat taktik-visual sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik. Adanya peningkatan kemampuan menghitung peserta didik, membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kantong bilangan dalam meningkatkan kemampuan menghitung penjumlahan bilangan di SLB Negeri Cicendo Kota Bandung.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

5.2.1 Implikasi Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terutama berhubungan dengan pelajaran matematika dengan materi menghitung penjumlahan dengan bilangan puluhan pada anak tunarungu, atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan khusus untuk dapat mengetahui teknik yang tepat dalam meningkatkan kemampuan menghitung penjumlahan bilangan puluhan pada anak tunarungu.

5.2.2 Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis dapat membantu mengoptimalkan kemampuan menghitung penjumlahan bilangan puluhan dengan hasil akhir maksimal 99 pada anak tunarungu. Penelitian ini juga sebagai dasar untuk membuat penelitian yang lebih mendalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai melalui penyesuaian dalam pembelajaran yang tepat bagi siswa tunarungu yaitu penggunaan media pembelajaran kantong bilangan untuk meningkatkan kemampuan menghitung penjumlahan bilangan puluhan dengan hasil akhir 99 pada siswa tunarungu.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka peneliti memberikan saran kepada pihak-pihak terkait yakni di antaranya:

5.3.1 Bagi Pendidik

Pembelajaran menghitung penjumlahan bilangan puluhan menggunakan media pembelajaran kantong bilangan dapat dijadikan alternatif sebagai media pembelajaran yang konkret dalam meningkatkan kemampuan menghitung penjumlahan bilangan puluhan dengan hasil akhir maksimal 99. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran jika dilaksanakan oleh pendidik dengan penyesuaian yang dilakukan akan membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

5.3.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian dengan melengkapi, menambahkan, memodifikasi berkaitan dengan kemampuan menghitung

bilangan puluhan dengan hasil akhir maksimal 99. Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya adalah mengeksplorasi integrasi media pembelajaran kantong bilangan dengan teknologi digital seperti aplikasi *mobile* atau *software* interaktif yang dapat memberikan *feedback* langsung kepada siswa, dan juga meminimalisasi kesalahan saat menghitung jumlah stik es krim yang dipakai. Kekurangan dalam penelitian ini adalah peserta didik membutuhkan waktu yang cukup lama saat menghitung stik es krim saat menghitung penjumlahan dengan angka yang besar. Oleh sebab itu untuk peneliti selanjutnya agar dapat membuat aplikasi atau *software* media pembelajaran kantong bilangan agar dapat mengefisiensi kan waktu pembelajaran.