

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga digital efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang *Underwear Rules* bagi peserta didik tunagrahita di SLB Purnama Asih. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam aspek pengetahuan mereka mengenai bagian tubuh privasi, perilaku menghindari situasi berbahaya, dan kemampuan melaporkan jika mengalami kekerasan.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa karakteristik *Game Base Learning*, seperti sistem umpan balik langsung dan penggunaan media permainan yang menarik dapat mempengaruhi motivasi dan minat belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini menggambarkan perbedaan dalam peningkatan skor antara peserta didik pada dua aspek yang berbeda yaitu aspek pengetahuan dan pemahaman.

Dalam konteks lebih luas, penggunaan media ini di SLB Purnama Asih sesuai dengan kebutuhan peserta didik tunagrahita, sesuai dengan kesulitan mereka dalam mengingat dan memahami materi secara konvensional. Hal ini sejalan dengan rekomendasi untuk menggunakan pendekatan yang sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan individu peserta didik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan permainan ular tangga digital untuk meningkatkan pengetahuan tentang *underwear rules* pada peserta didik tunagrahita di SLB Purnama Asih, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

5.2.1 Bagi Guru :

Dari hasil penelitian yaitu adanya pengaruh penggunaan permainan ular tangga digital terhadap peningkatan pengetahuan

Underwear Rules, untuk itu direkomendasikan kepada guru untuk dapat mengimplementasikan metode ini dengan konsisten agar menimbulkan dampak yang lebih baik dalam proses belajar.

5.2.2 Bagi peneliti selanjutnya :

Kelemahan dalam penelitian ini yaitu kurangnya pertimbangan peneliti dalam merancang media yang sesuai dengan waktu pembelajaran yang singkat sehingga permainan tidak dapat diselesaikan sampai akhir. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya yang akan meneliti pengaruh permainan ular tangga digital terhadap peningkatan pengetahuan pada anak tunagrahita diharapkan dapat memaksimalkan waktu dengan mengurangi distraksi dan menjelaskan peraturan permainan sesingkat dan seefektif mungkin. Kemudian materi yang disampaikan dapat lebih beragam dan kompleks sehingga dapat mengetahui pengaruh metode ini pada aspek-aspek pembelajaran yang lain.