

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis tentang pengaruh permainan monopoli terhadap pemahaman anak tunarungu kelas IV pokok bahasan perekonomian masyarakat di SLBN Cicendo Kota Bandung, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli memberikan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman anak tunarungu. Secara spesifik berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap pemahaman pelajaran IPS Anak Tunarungu kelas IV SDLB Cicendo pada pokok bahasan perekonomian masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan hasil *post-test*, dimana skor *post-test* lebih tinggi dari pada skor *pre-test*.
2. Kemampuan pemahaman anak tunarungu terhadap pelajaran IPS khususnya pokok bahasan perekonomian masyarakat dapat dioptimalkan dengan adanya pemberian perlakuan media permainan monopoli dengan teknik operasional yang dapat dilakukan siapa saja. Pengintegrasian indera sensoris pada saat proses pembelajaran apabila dikemas dengan suatu permainan, akan membuat kemampuan pemahaman anak tunarungu berkembang secara optimal, serta proses pembelajaranpun akan menjadi semakin menyenangkan. Tentunya dengan latihan yang dilakukan secara efektif dan berkelanjutan.
3. Permainan monopoli menyediakan pengalaman kongkret bagi anak tunarungu untuk memahami informasi yang ada sebagai pemahaman mereka dan mengingat lebih lama materi yang sudah diajarkan melalui permainan monopoli tersebut karena anak tunarungu akan kesulitan jika

dituntut untuk memproses informasi yang abstrak, dan anak hanya melihat guru memberikan informasi saja tanpa anak membaca dan melakukan.

B. Rekomendasi

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diungkapkan, maka terdapat beberapa hal yang perlu peneliti sampaikan sebagai suatu implikasi dan rekomendasi dalam pembelajaran di sekolah, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Penerapan permainan monopoli dapat menjadi perhatian dan pertimbangan sekolah dalam meningkatkan pemahaman khususnya pelajaran IPS yang erat kaitannya dengan materi yang bersifat abstrak, karena metode dalam permainan monopoli yang dibuat peneliti bersifat fleksibel dan bisa digunakan untuk pelajaran lainnya yang disesuaikan sehingga bisa menjadi media permainan yang memadai. Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi inovasi dan masukan terhadap program pembelajaran yang diajarkan di sekolah.

2. Bagi Guru

Pemahaman anak tunarungu dalam mencerna materi pelajaran IPS yang lebih bersifat abstrak akan lebih baik bila dibuat dengan kata sesederhana mungkin, seperti dalam instruksi menggunakan kalimat singkat namun jelas supaya peserta didik lebih cepat paham dan lebih antusias dalam pembelajaran karena dalam permainan monopoli ini anak bisa terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan situasinya bisa disesuaikan dengan kebutuhan anak, contohnya: “tempat bertemunya penjual dan pembeli disebut pasar”, padahal secara rinci pengertian pasar adalah tempat terjadinya transaksi jual beli antara penjual dan pembeli baik barang atau jasa.

3. Bagi Orang Tua

Diharapkan permainan monopoli dapat dijadikan salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman, komunikasi, dan sosial emosionalnya dengan

cara menggunakannya saat bermain dengan teman sebayanya di lingkungan sekitar rumah.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya yang tertarik menggunakan permainan monopoli sebaiknya mengembangkan variasi model, materi, atau cerita yang bisa dilakukan oleh peserta didik sehingga mampu berkembang tidak hanya dalam pelajaran IPS saja bahkan diharapkan bisa memenuhi dalam semua aspek seperti sosial emosional, konsentrasi, kemandirian, dan motivasi untuk belajar.