

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi interaktif berbelanja dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengenal uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan subjek AMR menunjukkan perkembangan dan peningkatan yang positif, seperti pada kemampuan mengenal uang, membedakan besar kecil nilai uang, membandingkan harga satuan barang (mahal/murah), menjumlahkan uang dan penggunaan uang yaitu kemampuan menghitung uang kembalian dalam kegiatan berbelanja. Kesimpulan tersebut didasarkan dengan adanya peningkatan *mean level* pada setiap fase atau kondisinya.

Kemampuan awal Subjek AMR pada kondisi baseline 1 terbilang belum memahami dalam kemampuan mengenal uang dan penggunaannya karena masih saja ada soal yang subjek belum bisa dalam mengerjakannya dan subjek pada kondisi baseline 1 belum mampu dalam mengenal uang dan penggunaan uang yaitu menghitung uang kembalian dalam kegiatan berbelanja dan pada fase atau kondisi baseline 1 sebelum diberikan intervensi memiliki persentase *mean level* yaitu terdapat 65%

Kemampuan mengenal uang dan penggunaannya pada kondisi atau fase intervensi ini dilakukan sebanyak delapan sesi dimana dalam kondisi ini subjek diberikan intervensi melalui penggunaan media *game* edukasi interaktif berbelanja, setelah diberikan intervensi pada setiap sesinya skor yang di dapat meningkat dan subjek mengalami perkembangan dan peningkatan dari fase atau kondisi sebelumnya yaitu baseline 1 (A-1), yang mana subjek masih ada saja soal yang belum bisa subjek kerjakan dan mengerti dan dalam penggunaan uang dalam kegiatan berbelanja namun setelah diberikan intervensi sedikit demi sedikit subjek

memahami dan mengerti serta persentase *mean levelnya* meningkat dari 65% meningkat menjadi 82,4%.

Sebelum melanjutkan pada fase atau kondisi baseline 2 (A-2) diberikan jeda selama tiga hari yang mana ini merupakan kontrol setelah tidak lagi diberikan intervensi. *Game* edukasi interaktif berbelanja terhadap kemampuan mengenal uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan dapat meningkat hal ini dibuktikan dengan terjadi peningkatan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan yang dibuktikan adanya peningkatan *mean level* dari kondisi intervensi 82,4% meningkat menjadi 93%.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* edukasi interaktif berbelanja berpengaruh dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal uang dan penggunaannya serta dilihat dari gambaran kegiatan berbelanja secara langsung subjek AMR sudah cukup mampu dan cukup baik dalam mengetahui bagaimana caranya jika subjek berbelanja dan mendapat uang kembalian yang benar.

B. Saran

Dalam proses kegiatan belajar mengajar alat peraga atau media pembelajaran sangat penting dalam menunjang berlangsungnya pembelajaran yang efektif terutama untuk anak tunagrahita ringan. Materi yang sulit disampaikan pada anak dapat terjemptani dengan adanya media pembelajaran, media pembelajaran juga harus bersifat inovatif dan menarik minat anak untuk mempelajari suatu materi pelajaran sehingga pada saat pembelajaran berlangsung anak tidak merasa tertekan dengan materi yang disampaikan namun anak akan merasa senang jika materi yang disampaikan dengan media pembelajaran yang dikemas secara menarik. Media pembelajaran pada penelitian ini berupa *game* edukasi interaktif berbelanja yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal uang dan penggunaannya pada anak tunagrahita ringan. Melalui media pembelajaran ini pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan untuk anak. Berdasarkan penelitian di lapangan, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru .

Penggunaan media pembelajaran atau multimedia interaktif yang berupa *game* edukasi interaktif dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk penggunaan media pembelajaran berbasis komputer yang memudahkan anak-anak berkebutuhan khusus dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya dalam menyampaikan materi untuk anak tunagrahita dan diharapkan media berbasis komputer atau media *game* edukasi interaktif berbelanja dapat digunakan oleh guru di dalam kelas dalam kegiatan belajar mengajar yang sebelumnya memberikan program latihan bagi guru dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis komputer. Pada prinsipnya, diharapkan dapat memberikan inovasi baru dan warna baru terhadap media pembelajaran di sekolah luar biasa sehingga anak merasa senang dan menarik serta mau untuk belajar sehingga media yang digunakan tidak itu-itu saja, oleh karena itu dibutuhkan kerjasamanya untuk guru dan pihak sekolah untuk menyediakan media pembelajaran berbasis komputer untuk menunjang mengoptimalkan potensi anak tunagrahita dan anak-anak berkebutuhan khusus lainnya.

2. Bagi Orang tua

Pendidikan pertama pada anak adalah lingkungan keluarga, oleh karena itu sudah seharusnya orang tua memberikan pendidikan terbaik untuk anaknya khususnya untuk anaknya yang memiliki kemampuan kognitif yang rendah, oleh karena itu orang tua harus mengetahui media apa yang menunjang anaknya dalam meningkatkan kemampuan mengenal uang dan penggunaannya dalam belajar disekolah sehingga orang tua dapat juga mengajarkannya di rumah. Salah satunya media berbasis komputer atau media *game* edukasi interaktif berbelanja yang menunjang untuk meningkatkan kemampuan mengenal uang dan penggunaannya, yang mana orang tua harus dapat mengetahui apa saja yang diajarkan melalui media dan orang tua juga harus mampu mengoperasikan media berbasis komputer atau media *game* edukasi interaktif berbelanja sehingga orang tua dapat juga mengajarkan anaknya dalam belajar mengenal uang dan penggunaannya di rumah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan informasi dari hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian yang digunakan sebagai bahan rujukan untuk peneliti lainnya, karena hasil penelitian ini hanya berlaku bagi subjek pada saat penelitian berlangsung. Sehingga ada baiknya dilakukan penelitian pada subjek lain dengan memiliki karakteristik yang berbeda, media yang berbeda dan instrument yang berbeda. Peneliti berikutnya dapat menggunakan metode penelitian yang berbeda seperti menggunakan desain A-B-A-B dengan jumlah sesi dan waktu yang berbeda atau dapat menggunakan desain kelompok (grup desain), sehingga dapat memberikan gambaran hasil penelitian yang lebih baik yang dapat melengkapi kekurangan-kekurangan penelitian yang penulis lakukan.