

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Mengacu pada rumusan masalah yang terdapat pada bab I yang didukung oleh landasan teoritis dan hasil yang telah dilakukan maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dampak dari penerapan permainan Tamiya dalam materi waktu, jarak dan kecepatan terhadap aplikasi matematika siswa anak tunarungu kelas V SLB Negeri Tamansari menunjukkan peningkatan aplikasi matematika yang cukup signifikan. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil evaluasi belajar yang dilaksanakan pada setiap siklus yaitu :
  - a. Pada siklus I nilai rata-rata siswa pada postes aplikasi matematika siswa adalah 57,5 dengan batas kelulusan 65. Dimana terdapat 1 orang siswa (25%) yang dinyatakan lulus, sedang sisanya 3 orang siswa (75%) dinyatakan belum lulus.
  - b. Pada siklus II nilai rata-rata siswa pada postes aplikasi matematika siswa menjadi 75 dengan batasan kelulusan 65. Dimana terdapat 4 orang siswa atau seluruh siswa (100%) yang dinyatakan lulus.
2. Kemampuan aplikasi siswa terhadap materi waktu, jarak dan kecepatan sangat baik, salah satu indikatornya siswa dapat memanfaatkan rumus yang ditemukannya dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi waktu, jarak dan kecepatan.
3. Bila dilihat dari segi pemahaman terhadap penyelesaian masalah materi waktu, jarak dan kecepatan dalam kehidupan siswa. Setelah dilaksanakan tindakan/siklus 1 dan 2 siswa lebih memahami konsep ini. Semua ini terlihat dari hasil pengerjaan

LKS dimana LKS ini berisi catatan hasil percobaan-percobaan siswa, yang mana percobaan-percobaan itu merupakan simulasi permasalahan dalam kehidupan siswa mengenai konsep matematika materi waktu, jarak dan kecepatan. Indikatornya terlihat hasil catatan percobaan dalam LKS dimana siswa bisa memahami konsep ini serta dapat memecahkan permasalahan yang dimunculkan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media permainan Tamiya yang merupakan permainan yang dikenal siswa dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika materi waktu, jarak dan kecepatan, sehingga siswa dapat mengaplikasikan konsep matematika dalam kehidupan nyata. Hal ini merupakan jembatan bagi siswa tunarungu dari situasi real ke situasi abstrak atau dari matematika formal ke matematika informal.

## **B. Saran**

Mengacu pada kesimpulan di atas, maka media permainan Tamiya diandalkan sebagai salah satu media pembelajaran yang penting diterapkan pada pembelajaran matematika bagi anak tunarungu khususnya materi waktu, jarak dan kecepatan. Oleh karena itu berikut ini penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Rendahnya aplikasi konsep matematika khususnya materi waktu, jarak dan kecepatan siswa tunarungu di SLB harus disikapi oleh semua kalangan pendidik berkebutuhan khusus kemudian mencari solusinya dengan maksud meningkatkan permainan Tamiya sebagai salah satu media dalam mempermudah materi waktu, jarak dan kecepatan agar materi yang Nampak abstrak bisa dipermudah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat bagi siswa tunarungu.

2. Bagi semua kalangan pendidik, khususnya di SLB meningkatkan kompetensi dan profesionalisme adalah suatu tuntutan yang tak bisa dihindari dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Hal ini dapat dilakukan dengan penerapan multi media, metode, strategi dan pendekatan pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah memanfaatkan permainan yang biasa dilakukan anak dalam hal permainan Tamiya di sekolah SLB Negeri Tamansari Kota Tasikmalaya. Hasilnya dapat meningkatkan aplikasi matematika ke arah yang lebih baik.
3. Bagi peneliti sendiri dalam melakukan penelitian selanjutnya data yang digunakan akurat jika data dan hasil penelitian mempunyai tingkat validitas badan rehabilitas yang tinggi serta dapat dijamin akuntabilitasnya.