

BAB V

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa secara keseluruhan penggunaan media animasi komputer yang memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan 1-10 memberikan dampak positif. Penelitian dilakukan kepada satu subjek yang merupakan siswa tunagrahita ringan. Pada dasarnya siswa mengalami peningkatan pada semua indikator. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan subjek menunjukkan perkembangan dan peningkatan yang positif pada pemahaman konsep bilangan 1-10 yang terdiri dari mengenal konsep bilangan 1-10, menyebutkan konsep bilangan 1-10, dan memasangkan benda/objek yang sama banyak.

Peningkatan pemahaman konsep bilangan 1-10 terlihat dari adanya peningkatan pada fase *baseline* 1 (A-1) selama 4 sesi, fase intervensi (B) selama 8 sesi dan fase *baseline* 2 (A-2) selama 4 sesi. Pada fase *baseline* 1 (A-1), *mean level* yaitu 40%, pada fase intervensi (B) *mean level* yaitu 61,25%, dan pada fase *baseline* 2 (A-2) *mean level* yaitu 68,75%.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka ada beberapa hal yang perlu direkomendasikan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pihak guru

Dari hasil penelitian yang dilakukan, media pembelajaran berbasis komputer berupa media animasi komputer dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan 1-10 pada anak tunagrahita ringan. Oleh karena itu, sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian ini diharapkan media pembelajaran berbasis komputer sebagai pertimbangan untuk digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan 1-10 untuk anak tunagrahita ringan di sekolah.

2. Orang Tua

Dengan diketahuinya dampak positif media pembelajaran berbasis komputer berupa media animasi komputer terhadap peningkatan pemahaman konsep bilangan 1-10, maka media tersebut dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk digunakan oleh orang tua ketika siswa belajar di rumah.

3. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya. Karena hasil penelitian ini hanya berlaku bagi subjek pada saat penelitian berlangsung, sehingga ada baiknya jika dilakukan penelitian kepada subjek lain yang berbeda, yang mempunyai karakteristik yang berbeda juga media animasi komputer dengan modifikasi yang baru. Peneliti berikutnya dapat menggunakan metode penelitian yang berbeda seperti menggunakan desain A-B-A-B dengan jumlah sesi yang berbeda atau dapat menggunakan desain kelompok (*group design*), subjek yang diteliti bertambah, juga dapat diteliti lebih lanjut dalam bentuk kualitatif sehingga dapat memberikan gambaran hasil penelitian yang lebih baik yang dapat melengkapi kekurangan-kekurangan penelitian ini dan dapat menemukan hasil penelitian lain.