

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai pengaruh penggunaan media *count board* terhadap peningkatan keterampilan penggunaan uang pada anak tunagrahita ringan, dapat dibuktikan bahwa keterampilan penggunaan uang subjek pada kondisi awal sangat rendah. Subjek masih keliru dan tertukar dalam menyebutkan nilai mata uang dari Rp. 500,- sampai Rp. 20.000,-, belum dapat membandingkan nilai mata uang Rp. 500,- sampai Rp. 20.000,-, masih terjadi kekeliruan dalam mencocokkan nilai mata uang, belum mampu menjumlahkan nilai mata uang yang tidak senilai, belum mampu membelikan barang sesuai dengan nominal, dan subjek belum mampu menghitung uang kembalian.

Keterampilan penggunaan uang subjek setelah diberikan intervensi berupa pembelajaran melalui penggunaan media *count board* mengalami peningkatan yang relatif baik. Subjek dapat mengenal nilai mata uang Rp. 500,- sampai Rp. 20.000 dengan tepat, dapat membandingkan nilai mata uang, dapat mencocokkan nilai mata uang sesuai dengan penulisan nominalnya, dapat menghitung uang, serta dapat membeli barang dan menghitung uang kembalian dengan bantuan.

Pengaruh media *count board* ini terbukti dari perubahan level data antar kondisi *baseline-1* (A-1) dengan kondisi *baseline-2* (A-2) yang menunjukkan keterampilan penggunaan uang pada subjek mengalami peningkatan. Selain itu, tidak ada data yang overlap atau tumpang tindih. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *count board* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan penggunaan uang pada anak tunagrahita ringan yang menjadi subjek penelitian.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, diajukan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru, penggunaan media *count board* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang tepat bagi anak tunagrahita ringan dalam meningkatkan keterampilan penggunaan uang. Hal ini dikarenakan cara penggunaan aplikasi mudah dan menarik sehingga dapat menstimulus semangat belajar anak. Selain itu, konten materi pembelajaran berjenjang mulai dari mengenal nilai mata uang, membandingkan nilai mata uang, mencocokkan nilai mata uang sesuai dengan penulisan nominalnya, menghitung uang, membeli barang sesuai dengan nominal, dan menghitung uang kembalian ketika berbelanja. Pengembangan media *count board* ini pun tidak hanya difungsikan melalui laptop ataupun notebook, namun bisa difungsikan melalui *handphone* android juga, sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara fleksibel dan menyenangkan. Namun, penggunaan media *count board* memerlukan alat teknologi berupa *notebook/laptop* ataupun *handphone*.
2. Bagi orang tua, penggunaan media *count board* ini dapat digunakan di rumah melalui notebook / *handphone* dengan pengawasan dan bimbingan orang tua. Cara dan proses mengerjakan perhitungannya dapat dilakukan di buku tulis, papan tulis, ataupun media lain yang dapat digunakan untuk mengotret/mengerjakan soal latihan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, media *count board* bukanlah satu-satunya media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan penggunaan uang, namun dapat dikembangkan pada aspek akademik lainnya. Hal ini dikarenakan media *count board* merupakan pengembangan media teknologi yang berbasis multimedia interaktif. Oleh karena itu, dalam membuat media perlu adanya analisis asesmen terlebih dahulu untuk mengetahui hambatan, kemampuan, dan kebutuhan anak sehingga akan memudahkan dalam merancang media yang tepat guna bagi anak. Sebagaimana yang telah kita

ketahui bahwa penggunaan media merupakan salah satu penunjang keberhasilan proses pembelajaran.