

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan analisis terhadap keseluruhan data yang diperoleh di lapangan atau perhitungan persentase pada fase baseline-1, intervensi, dan baseline-2, yang terlihat pada grafik 4.5 halaman 38, bahwa peningkatan kemampuan yang dialami subjek ditunjukkan melalui skor pada *mean level*. Hasil menunjukkan bahwa *mean level* meningkat dari 16,67% artinya hasil kemampuan mengenal lambang bilangan subjek sangat buruk pada kondisi *baseline-1* (A-1), meningkat menjadi 58,33% pada fase intervensi (B) artinya kemampuan mengenal lambang bilangan subjek pada fase tersebut cukup baik dan 70,83% pada fase *baseline-2* (A-2) artinya kemampuan mengenal lambang bilangan pada fase tersebut baik.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan animasi komputer dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada siswa tunagrahita sedang kelas IV SD di SLBN A Citeureup. Hal itu terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan dari subjek dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara berurutan, menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara acak, menunjukkan lambang bilangan 1-10 dan menuliskan lambang bilangan 1-10.

#### B. Rekomendasi

Dari kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, ada beberapa hal yang perlu direkomendasikan, yaitu kepada:

##### 1. Guru

Upaya guru dalam mengembangkan media pembelajaran selama ini sudah baik hanya saja perlu ditingkatkan lebih baik lagi. Guru sebaiknya mengembangkan dan menciptakan media-media yang menarik untuk pembelajaran matematika bagi siswa tunagrahita sedang, seperti media animasi komputer berbentuk permainan dan lain-lain. Oleh karena itu disamping menggunakan media yang selalu ada sebaiknya guru menyediakan fasilitas yang menunjang bagi pembelajaran dengan menggunakan media yang berhubungan dengan perangkat komputer, misalnya bekerjasama dengan ahli IT dalam menciptakan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif.

Semua itu untuk membantu mengoptimalkan potensi yang ada pada siswa tunagrahita sedang. Selain itu, siswa dapat menemukan variasi baru dalam belajar dan bersifat menyenangkan.

## **2. Orang Tua**

Motivasi yang diberikan orang tua dalam pembelajaran sehari-hari di rumah hendaknya dioptimalkan dengan cara tidak bosan-bosannya membimbing anak baik saat mengerjakan tugas sekolah maupun belajar tambahan.

## **3. Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya yang ingin mengangkat permasalahan yang sama dengan menggunakan animasi komputer ini agar dapat menciptakan animasi yang lebih variatif, menarik, dan hidup. Baik dari segi warna, bentuk maupun isi secara keseluruhan, misalnya media *game* edukatif. Selain itu bagi peneliti selanjutnya perlu menambahkan indikator-indikator lain, seperti pengenalan operasi penjumlahan sebagai dasar dari konsep bilangan. Peneliti juga tidak terfokus pada satu subjek, tetapi lakukan pada beberapa subjek. Ini bertujuan untuk membandingkan pengaruh penggunaan media animasi komputer terhadap beberapa subjek yang satu sama lain memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda.