

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan mengenal nilai mata uang pada siswa tunagrahita ringan melalui metode *role playing* di SLB Sukagalih Lembang. Subjek yang diteliti pada penelitian ini adalah dua orang berinisial SU dan YS.

Berdasarkan analisis dari keseluruhan data hasil penelitian yang diperoleh di lapangan mengenai penggunaan metode *role playing* terhadap subjek SU dan YS, diperoleh hasil bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal nilai uang. Hal ini terlihat data subjek SU yang menunjukkan adanya perubahan dan terjadinya peningkatan pada mean level kemampuan mengenal nilai mata uang, yaitu pada baseline-1 (A1) sebesar 28,12%, intervensi 60,93% dan baseline-2 (A2) sebesar 85%. Sedangkan data subjek YS pada mean level kemampuan mengenal nilai mata uang yaitu *baseline-1* (A1) sebesar 38,75%, meningkat pada tahap intervensi yang mean levelnya sebesar 68,75% dan mean level tahap baseline-2 (A2) sebesar 82,5%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal nilai mata uang pada siswa tunagrahita ringan melalui metode *role playing* di kelas IX SMPLB Sukagalih Lembang Bandung, sehingga dapat menjadi salah satu metode pembelajaran alternatif untuk diterapkan di sekolah.

#### **B. Rekomendasi**

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal nilai mata uang melalui metode *Role Playing* pada siswa tunagrahita ringan kelas IX SMPLB di SLB Sukagalih Lembang, maka peneliti mengajukan rekomendasi sebagai berikut:

##### **1. Bagi Guru**

Metode *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran alternatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang pada siswa tunagrahita ringan. Melalui metode permainan peran “jual-beli” ini diharapkan agar siswa dapat mengenal uang sehingga siswa tersebut terampil dalam menggunakan atau membelanjakan uangnya dengan baik dan benar.

## **2. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti dalam kajiannya menggunakan metode *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan mengenal nilai mata uang. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya, penggunaan metode *role playing* dilakukan penelitian lanjut dengan mempertimbangkan kelas yang berbeda, lokasi yang berbeda, subjek penelitian yang lebih dari dua. Materi dan mata pelajaran yang berbeda serta dihubungkan dengan variabel yang lain. Seperti menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran yang dapat mengembangkan bahasa siswa.

