

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengaruh penggunaan multimedia interaktif “*zaduckcount*” terhadap peningkatan kemampuan operasi hitung penjumlahan sampai 10 pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLB C Terate, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif “*zaduckcount*” berpengaruh terhadap meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan (konsep angka, konsep penjumlahan dan melakukan penjumlahan) sampai 10 pada anak tunagrahita ringan kelas III di SLB C Terate. Hal tersebut terbukti dilihat dari fase baseline 1 (A-1) data mean level yang diperoleh subjek sebesar 20%. Pada fase intervensi (B) data mean level yang diperoleh subjek sebesar 43,28%, sedangkan pada fase baseline 2 (A-2) data mean level yang diperoleh subjek sebesar 63,30%.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang di atas bahwa intervensi dengan menggunakan multimedia interaktif “*zaduckcount*” mempunyai pengaruh terhadap peningkatan kemampuan operasi hitung penjumlahan sampai 10 pada NS, maka peneliti mengajukan beberapa rekomendasi, antara lain:

a. Bagi guru

Peneliti merekomendasikan multimedia interaktif “*zaduckcount*” ini bisa dijadikan salah satu alternatif menjadi suatu pendekatan, sehingga media ini bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pelajaran khususnya mengenai operasi hitung penjumlahan sampai 10, untuk itu pemilihan media khususnya multimedia interaktif “*zaduckcount*” harus dipertimbangkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga keselarasan media dan kebutuhan belajar untuk anak terpenuhi.

b. Bagi orang tua

Multimedia interaktif “*zaduckcount*” dapat menjadi strategi untuk menimbulkan dan memotivasi minat belajar anak. Diharapkan orang tua dapat mengoperasikan computer dan mengetahui cara pengoperasian multimedia interaktif “*zaduckcount*”, agar orang tua dapat membimbing anaknya saat sedang dirumah dengan menggunakan multimedia interaktif “*zaduckcount*”, disamping anak akan menyukai media tersebut dan mendapat ilmu.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penggunaan multimedia interaktif “*zaduckcount*” dengan mempertimbangkan kelas yang berbeda, nominal angkanya yang lebih banyak, menggunakan alat/instrument yang berbeda ataupun alat/instrumen yang sama tetapi dengan desain penelitian yang berbeda seperti menggunakan desain penelitian A-B-A-B dengan jumlah sesi dan waktu yang lebih panjang atau dengan metode penelitian yang berbeda, lokasi yang berbeda dan penggunaan materi-materi baru, serta jumlah subjek yang lebih banyak.

Rina Apriani, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “ZADUCKCOUNT” TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN OPERASI HITUNG PENJUMLAHAN SAMPAI 10 PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS III DI SLB C TERATE

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu