

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan penggunaan uang pada anak dengan hambatan kecerdasan ringan di SLB C YPLB Asih Manunggal, pengaruh tersebut terlihat dari peningkatan *mean level* pada setiap fasenya, mulai dari *fase baseline-1* (A1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A2).

Pada kondisi *baseline-1* (A-1) sebelum dilakukannya intervensi (B), kemampuan penggunaan uang pada kedua anak termasuk rendah, anak belum memiliki kemampuan yang baik dalam penggunaan uang. Seperti mengenal mata uang, anak belum mampu menyebutkan dan menunjukkan mata uang dengan benar, lalu untuk memahami mata uang anak juga masih belum memiliki kemampuan yang baik, seperti ketika diminta untuk mengelompokkan nilai mata uang, anak belum mampu mengelompokkan uang ratusan, ribuan dan puluh ribuan dengan benar, begitupula ketika anak diminta untuk mengurutkan uang dari nominal terbesar (Rp. 20000) hingga terkecil (Rp100) dan sebaliknya, dalam mengaplikasikan uang juga anak belum memiliki kemampuan yang baik, seperti ketika diminta mengerjakan soal cerita baik penjumlahan atau pengurangan dan ketika melakukan transaksi. Hal ini dapat dilihat pada kondisi *baseline-1* (A-1) subjek penelitian JJ memperoleh skor tertinggi 12 dengan presentase 20,69%, dan subjek penelitian NA memperoleh skor tertinggi 24 dengan presentase 41,38%.

Setelah dilakukannya intervensi atau kondisi *baseline-2* (A-2), kemampuan penggunaan uang anak mengalami kenaikan, anak sudah mampu mengenal, memahami, dan mengaplikasikan uang dengan cukup baik, hal ini dapat dilihat pada kondisi intervensi (B) subjek penelitian JJ memperoleh skor tertinggi 27 dengan

presentase 46,55%, dan subjek penelitian NA memperoleh skor tertinggi 42 dengan presentase 72,41%, Pada kondisi *baseline-2* (A-2) mengalami peningkatan pada subjek penelitian JJ memperoleh skor tertinggi 31 dengan presentase 53,45%, dan subjek penelitian NA memperoleh skor tertinggi 47 dengan presentase 81,03%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, kemampuan penggunaan uang pada anak mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan penggunaan uang pada anak dalam penelitian ini, karena telah teruji kebenarannya dan memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan penggunaan uang setelah diberikannya intervensi *baseline-2* (A-2).

5.2. Saran

1. Bagi Guru

Dalam proses pembelajaran bagi anak dengan hambatan kecerdasan lebih mengupayakan penggunaan metode yang variatif untuk membantu anak memahami materi pelajaran. Berbagai metode dapat dilakukan pada proses pembelajaran khususnya pembelajaran penggunaan uang. Salah satu metode yang dapat digunakan ialah metode *role playing*, melalui metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Anak dapat memperoleh cara perilaku baru untuk mengatasi masalah dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial, dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan metode *role playing* dapat menjadi bahan pertimbangan untuk penggunaan metode dalam pembelajaran.

2. Bagi Orangtua

Bagi orangtua agar lebih aktif dalam memberikan bimbingan dan latihan dalam pembelajaran penggunaan uang, contohnya orangtua bisa menerapkan metode *role*

Widya Khairunisa, 2019

PENGARUH PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN UANG (Penelitian Pada Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan Kelas V di SLB C YPLB Asih Manunggal)

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

playing bersama anggota keluarga di rumah, karena dengan bimbingan orangtua di rumah pembelajaran penggunaan uang yang diberikan di sekolah akan lebih optimal lagi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian, metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan penggunaan uang pada anak dengan hambatan kecerdasan ringan, informasi yang diperoleh dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya yang ingin meneliti tentang penggunaan metode *role playing*, agar melakukan penelitian dengan mempertimbangkan karakteristik anak yang berbeda contohnya peneliti selanjutnya bisa mencari anak dengan hambatan kecerdasan sedang atau berat, lalu kelas yang berbeda seperti kelas 2 atau kelas 7, dan permasalahan yang berbeda contohnya masalah pada operasi bilangan penjumlahan.