

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan *ramp bowling* terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak tunagrahita ringan kelas 4 SDLB di SLB-C Sukapura Bandung. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga fase yakni fase *baseline-1* ( $A_1$ ) yang terdiri atas tiga sesi, Intervensi (B) yang terdiri dari enam sesi dan *baseline-2* ( $A_2$ ) yang terdiri atas tiga sesi.

Setelah penulis mengamati hasil belajar anak tunagrahita ringan di SLB-C Sukapura, kondisi yang terjadi di sekolah tersebut yang beralamatkan di Jln. Perum Bumi Asri Sukapura No.3 Kiaracondong Bandung dalam kegiatan pembelajaran matematika khususnya anak tunagrahita kelas 4 SDLB, pengenalan konsep bilangan masih rendah. Hal ini disebabkan karena kemampuan berpikir anak tunagrahita ringan kelas 4 SDLB dalam hal mengenal konsep bilangan masih rendah serta peran guru yang terlalu berpusat pada guru, seharusnya anak juga ikut dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Guru dengan spontan memberikan tugas kepada anak tanpa melibatkan anak untuk memberikan pilihan pada anak. Anak hanya menulis dan meniru bilangan saja tidak ada kesempatan anak untuk bekerja sama dengan temannya. Guru kurang memberikan media yang menarik bagi anak dan dalam pembelajaran masih kurang variasi dan ini dirasakan juga oleh saya sebagai observer jenjang dasar di SLB-C SUKAPURA bahwa sampai saat ini masih belum menemukan media yang tepat untuk membantu anak dalam memahami konsep bilangan.

Kemampuan berhitung subjek sebelum dilaksanakan intervensi, tergolong rendah. Saat dilakukan intervensi, kemampuan berhitung lainnya cenderung meningkat. Setelah intervensi, kemampuan berhitung subjek cukup stabil.

**Devy Putri Pratiwi, 2018**

**PENERAPAN PERMAINAN RAMP BOWLING UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK  
TUNAGRAHITA RINGAN SDLB DI SLB-C SUKAPURA BANDUNG**

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

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *rampball* dapat kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak tunagrahita ringan kelas 4 SDLB di SLB-C Sukapura Bandung. Peningkatan dibuktikan dengan adanya peningkatan presentase data kemampuan berhitung.

## **B. Implikasi**

### **1. Kepada Para Pembuat Kebijakan**

Adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam pengembangan variasi metode dalam meningkatkan kemampuan berhitung.

### **2. Kepada Para Pengguna Hasil Penelitian (Orang Tua dan Guru)**

#### **a. Orang Tua**

Adanya hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak dengan hambatan kecerdasan ringan dapat memahami konsep bilangan 1 hingga 10, sehingga tidak menutup kemungkinan anak dengan hambatan kecerdasan ringan dapat memahami konsep bilangan selanjutnya.

#### **b. Guru**

Adanya hasil penelitian ini dapat dijadikan evaluasi guru dalam memberikan pembelajaran berhitung pada anak dengan hambatan kecerdasan ringan agar memvariasikan metode belajar agar lebih menarik. Adapun pembelajaran yang dimaksud adalah komponen-komponen pembelajaran misalnya metode, media dan komponen lainnya.

### **3. Kepada Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya dengan metode, subjek ataupun inovasi terhadap hal-hal yang terdapat pada penelitian ini. Hal ini bertujuan agar penelitian ini menjadi lebih berkembang.

**Devy Putri Pratiwi, 2018**

**PENERAPAN PERMAINAN RAMP BOWLING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN SDLB DI SLB-C SUKAPURA BANDUNG**

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

## C. Rekomendasi

### 1. Kepada Para Pembuat Kebijakan

Rekomendasi yang dapat disampaikan adalah mensosialisasikan pembelajaran variatif dan menyenangkan bagi peserta didik pada sekolah-sekolah, lembaga-lembaga pendidikan dan instansi pendidikan lainnya agar pendidikan yang layak bagi seluruh rakyat Indonesia dapat tercapai.

### 2. Kepada Para Pengguna Hasil Penelitian (Orang Tua dan Guru)

#### a. Orang Tua

Peneliti merekomendasikan permainan *rampball* untuk pembelajaran berhyung bagi anak dengan hambatan kecerdasan di rumah. Adapun metode ini cukup menarik karena menggunakan permainan dalam pembelajaran sehingga diharapkan tidak membuat anak jenuh dan bosan.

#### b. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu metode dalam penyampaian pembelajaran berhitung pada anak tunagrahita ringan. Metode ini diharapkan mempermudah pembelajaran pemahaman konsep bilangan 1 hingga 10 pada anak tunagrahita ringan.

### 3. Kepada Peneliti Selanjutnya

Pada penelitian ini masih banyak sekali kekurangan dan keterbatasan dari segi teori, pengolahan data dan hal lainnya yang dapat lebih dikembangkan dan disempurnakan oleh peneliti berikutnya. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan penelitian ini kepada peneliti selanjutnya agar dikaji lebih lanjut mengenai metodologi yang digunakan, analisis lebih lanjut pada subjek penelitian dan tindak lanjut dari hasil penelitian ini agar hasil yang didapatkan lebih luas, tepat dan jelas.

Devy Putri Pratiwi, 2018

PENERAPAN PERMAINAN RAMP BOWLING UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK  
TUNAGRAHITA RINGAN SDLB DI SLB-C SUKAPURA BANDUNG

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

**Devy Putri Pratiwi, 2018**  
**PENERAPAN PERMAINAN RAMP BOWLING UNTUK MENINGKATKAN**  
**KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK**  
**TUNAGRAHITA RINGAN SDLB DI SLB-C SUKAPURA BANDUNG**  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |  
[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)