

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan:

1. Penggunaan permainan *logico* dalam pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan konsep peserta didik dalam pelajaran matematika khususnya bagian penjumlahan dan pengurangan. Artinya, terdapat perubahan kemampuan belajar matematika yang cukup signifikan antara sebelum diberikan intervensi dengan sesudah diberikan intervensi dengan menggunakan *logico*.
2. Pengaruh permainan *logico* dalam meningkatkan kemampuan belajar matematika anak cerebral palsy spastik yang mencakup penjumlahan dan pengurangan yang terdapat di SLB-D YPAC Bandung dibuktikan dengan meningkatnya kondisi kedua subyek penelitian. Hasil mean level pada kedua variabel menunjukkan kemampuan NTUP dan S dalam pelajaran matematika dengan materi menghitung penjumlahan dan pengurangan mengalami peningkatan setelah diberikan proses intervensi dengan menggunakan *logico*. Kondisi subjek pertama pada target behavior menghitung penjumlahan mengalami peningkatan sebesar 30% dan target behavior menghitung pengurangan mengalami peningkatan sebesar 34%. Kondisi subjek kedua pada target behavior menghitung penjumlahan

mengalami peningkatan sebesar 23% dan target behavior menghitung pengurangan mengalami peningkatan sebesar 19%.

B. Rekomendasi

Berdasarkan temuan di lapangan dan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan permainan *logico* terus dikembangkan karena dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik, dapat membantu guru menjelaskan konsep serta dapat melatih keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah.
2. Sebaiknya baik peneliti maupun guru lebih mengembangkan kreatifitas mengajar melalui permainan, sehingga permainan tidak sekedar sebagai pengisi waktu luang yang menyebabkan perkembangan kemampuan peserta didik tidak jelas terlihat.
3. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan menggunakan subjek yang berbeda, seperti anak tunarungu. Variabel penelitian dapat dikembangkan dengan materi pelajaran yang berbeda, seperti kemampuan pelajaran bahasa inggris.