

BAB V

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil deskripsi, analisis dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa Media Animasi Komputer “MANTAP” dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak tunagrahita ringan. Hal ini dapat dilihat dari analisis hasil penelitian yang telah dilakukan.

Hasil yang diperoleh subjek BG setelah dilakukan penelitian menunjukkan bahwa baseline (A-1) memperoleh mean level 9. Pada fase intervensi subjek BG mengalami peningkatan, data mean yang diperoleh subjek BG sebesar 17,1. Tahap berikutnya yaitu pada baseline (A-2), fase ini berfungsi untuk melihat hasil akhir kemampuan akhir subjek BG setelah diberikan intervensi. Data yang diperoleh dari fase baseline (A-2) pada subjek BG sebesar 21,25.

Dengan demikian hipotesis atau pertanyaan pertanyaan penelitian yang diungkapkan di Bab II dalam penelitian ini sudah terjawab, Media Animasi Komputer “MANTAP” dapat meningkatkan kemampuan berhitung bagi anak tunagrahita ringan.

Elsa Dikeu Septiani, 2012

Pengaruh Media Animasi Komputer “Mantap” Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Tunagrahita Ringan

:Studi Eksperimen dengan Metode Single Subject Research pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB B-C Bina Mandiri Garut

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

B. Implikasi

Penggunaan media merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan. Materi yang sulit disampaikan pada anak akan terjembatani oleh adanya media, dalam penelitian ini media animasi komputer “MANTAP” merupakan alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan memahami berhitung pada anak tunagrahita ringan, dengan adanya media ini pembelajaran pun menjadi menyenangkan, pengalaman seperti ini membawa anak pada situasi belajar yang menyenangkan, berdasarkan penelitian di lapangan, implikasi dari penelitian ini dapat ditindak lanjuti bagi beberapa pihak berikut ini :

1. Bagi pihak sekolah dan guru

Mengacu pada keberhasilan penelitian, media animasi komputer “MANTAP” dapat menjadi bahan pertimbangan sebagai media pembelajaran, dan diharapkan agar pihak sekolah dapat memfasilitasi dengan menyediakan komputer dan sumber daya guru yang mampu dalam mengoperasikan komputer. Sehingga media tersebut bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pelajaran, untuk itu pemilihan media khususnya media animasi komputer harus dipertimbangkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga keselarasan media dan kebutuhan belajar untuk anak terpenuhi.

Elsa Dikeu Septiani, 2012

Pengaruh Media Animasi Komputer “Mantap” Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Tunagrahita Ringan

:Studi Eksperimen dengan Metode Single Subject Research pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB B-C Bina Mandiri Garut

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Untuk jurusan Pendidikan Luar Biasa

Jurusan Pendidikan Luar Biasa dapat menggunakan media animasi komputer “MANTAP” dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung anak tunagrahita. Pihak jurusan dalam kaitannya dengan Laboratorium PLB dapat mengadakan pendekatan dalam pembelajaran dengan menggunakan media animasi komputer pada ada anak yang memiliki masalah dalam hal berhitung. Serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengadakan praktek, menggunakan media ini untuk mengaplikasikannya kepada anak berkebutuhan khusus.

3. Bagi Orang Tua

Media animasi komputer “MANTAP” dapat menjadi acuan untuk menimbulkan dan memotivasi minat belajar anak. Diharapkan orang tua dapat mengoperasikan komputer dan mengetahui cara pengoperasian animasi komputer “MANTAP”, agar orang tua dapat membimbing anaknya saat sedang di rumah dengan bermain dengan menggunakan media animasi komputer “MANTAP”, di samping anak akan menyukai permainan tersebut anak pun dapat sekaligus belajar dan mendapat ilmu.

4. Bagi penelitian selanjutnya

Diharapkan informasi yang diperoleh dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan oleh peneliti lain, karena hasil penelitian ini hanya berlaku bagi

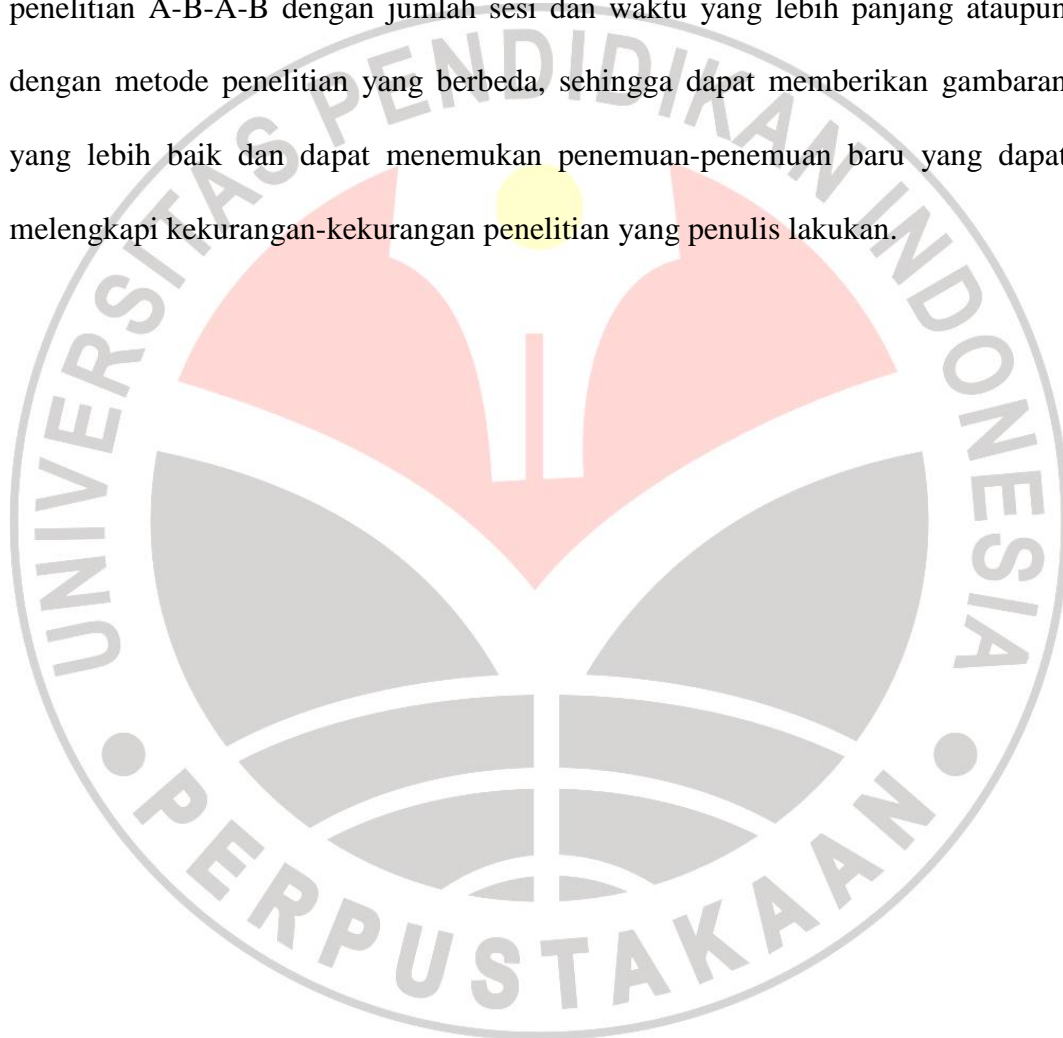
Elsa Dikeu Septiani, 2012

Pengaruh Media Animasi Komputer “Mantap” Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Tunagrahita Ringan

:Studi Eksperimen dengan Metode Single Subject Research pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB B-C Bina Mandiri Garut

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

subjek pada saat penelitian ini. Sehingga ada baiknya dilakukan penelitian pada subyek yang lain dengan karakteristik yang berbeda. Peneliti berikutnya dapat menggunakan alat/instrumen 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 ataupun dengan metode penelitian yang berbeda, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih baik dan dapat menemukan penemuan-penemuan baru yang dapat melengkapi kekurangan-kekurangan penelitian yang penulis lakukan.



Elsa Dikeu Septiani, 2012

Pengaruh Media Animasi Komputer “Mantap” Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Tunagrahita Ringan

:Studi Eksperimen dengan Metode Single Subject Research pada Siswa Tunagrahita Ringan Kelas III SDLB di SLB B-C Bina Mandiri Garut

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu