

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa subjek (RA) yang kurang memahami pengenalan konsep uang mampu menunjukkan perkembangan yang positif setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media permainan komputer interaktif kecerdasan finansial. Hal tersebut terbukti, bahwa penggunaan media permainan komputer interaktif kecerdasan finansial dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep uang pada anak tunagrahita ringan.

Subjek RA mengalami peningkatan dalam pengenalan konsep uang. Sebelumnya subjek mengalami kesulitan dalam menghitung jumlah uang dan membandingkan nilai uang. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya jumlah jawaban benar pada aspek ini. Untuk kondisi baseline 1, subjek dapat menjawab sekitar 50% dari 15 soal yang diteskan atau sekitar 7 – 8 soal, dan mengalami peningkatan pada baseline 2 dimana jumlah jawaban yang benar menjadi sekitar 80% atau 12 - 13 soal dari 15 soal yang diteskan.

Subjek juga mengalami peningkatan kemampuan dalam berhitung uang dimana jumlah jawaban benar dalam hal membandingkan jumlah harga suatu barang dan menghitung uang kembalian mengalami kenaikan.

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktip Kecerdasan Pinansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Summersari Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia Repisitory.upi.edu

Sebelumnya dari 10 soal yang diteskan, subjek hanya mampu menjawab sekitar 50% atau sekitar 5 soal. Namun setelah diberikan intervensi, jumlah jawaban benar meningkat menjadi sekitar 90% atau subjek dapat menjawab sekitar 8 - 9 soal.

Peningkatan kemampuan yang dialami subjek berkaitan dengan pengenalan konsep uang melalui permainan komputer interaktif kecerdasan finansial ditunjukkan melalui naiknya skor pada *mean level*. Subjek *mean level*nya meningkat dari 56% pada kondisi baseline 1 (A-1) menjadi 76% pada saat intervensi (B) dan 82% pada saat baseline 2 (A-2). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan komputer interaktif kecerdasan finansial dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep uang.

## **B. Saran**

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 permainan komputer interaktif kecerdasan finansial merupakan alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan pengenalan konsep uang pada anak tunagrahita ringan. Melalui media ini pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan tentunya menyenangkan. Berdasarkan penelitian di lapangan, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktip Kecerdasan Pinansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Summersari Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia Repisitory.upi.edu

## 1. Bagi Guru

Dunia pendidikan luar biasa seyogyanya memanfaatkan perkembangan teknologi komputer untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak tunagrahita. Mengingat pada prinsipnya komputer dihadirkan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Penggunaan media permainan komputer interaktif dapat dijadikan alternatif lain sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan tidak hanya untuk anak pada umumnya, tetapi juga untuk anak di sekolah luar biasa tunagrahita. Pada prinsipnya, diharapkan dengan menggunakan media ini dapat memberikan warna baru terhadap metode pembelajaran di sekolah luar biasa sehingga anak merasa senang dan mau untuk belajar sehingga media yang digunakan tidak konvensional dan monoton.

Untuk saat ini, penggunaan media yang berbasis teknologi komputer bukan lagi hal yang menyulitkan, justru sebaliknya sangat mudah ditemukan di pasaran. Bila guru cermat dalam memilih, maka proses belajar akan semakin menarik dan bervariasi. Misalnya penggunaan CD Belajar dengan materi lain seperti pengenalan warna, berhitung, mengenal huruf, dan lain sebagainya dapat dijadikan pilihan media pembelajaran yang dapat membantu anak tunagrahita ringan untuk lebih memahami materi yang disampaikan.

Oleh karena itu, bagi guru atau pihak sekolah dibutuhkan

kerjasamanya untuk menyediakan fasilitas yang menunjang pembelajaran

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Sumpersari Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia Repository.upi.edu

berbasis teknologi komputer ini. Hal tersebut tentunya untuk membantu mengoptimalkan potensi anak tunagrahita ringan dan anak berkebutuhan khusus lainnya dengan suatu pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

## 2. Bagi Orang Tua

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama anak mendapatkan pendidikan. Oleh karena itu sudah seharusnya orang tua memberikan motivasi agar anak mau belajar. Pemberian motivasi harus dilakukan secara menyeluruh, baik moril maupun materil serta menciptakan suasana keluarga yang membuat anak senang dan nyaman.

Terkait dengan pemanfaatan teknologi berbasis komputer di rumah, diharapkan pihak orang tua selalu menuntun dan membimbing anaknya ketika menggunakan komputer. Karena tidak jarang ditemukan di sekolah, anak-anak tunagrahita ringan khususnya untuk anak kelas besar sudah dapat mengoperasikan program-program yang ada di komputer dan bahkan sudah mulai mengenal internet. Oleh karena itulah pihak orang tua harus selalu waspada mengingat tidak jarang hal-hal negatif ditemukan di internet. Hal tersebut menggambarkan bahwa sangat kuat peran orang tua di rumah dalam membimbing anak menggunakan komputer mengingat pada dasarnya komputer bila digunakan secara tepat dapat memberikan manfaat untuk proses pembelajarannya.

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Sumpersari Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia Repisitory.upi.edu

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan informasi yang diperoleh dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan oleh peneliti lain, karena hasil penelitian ini hanya berlaku bagi subjek pada saat penelitian ini berlangsung. Sehingga ada baiknya dilakukan penelitian pada subjek 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. Peneliti berikutnya dapat pula melakukan penelitian pada aspek lain misalnya dengan melakukan penelitian tentang penggunaan uang melalui teknik observasi atau perhitungan laba dan rugi dengan menggunakan media lain yang lebih bervariasi.

Aryanti,2012

Pengaruh Permainan Komputer Interaktif Kecerdasan Finansial Terhadap Peningkatan Kemampuan Pengenalan Konsep Uang Pada Anak Tunagrahita Ringan(Penelitian Singla Research Terhadap Siswa SMA LB Kelas xii Di SLB C Sumpersari Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia Repository.upi.edu