

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Penggunaan media pengajaran yang dapat mempengaruhi pada peningkatan hasil belajar siswa khususnya dalam kegiatan berhitung sangat penting untuk dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi anak tunarungu sebagai insan visual. Anak tunarungu banyak memperoleh informasi melalui indera penglihatan dan anggota gerak. Untuk itu media pengajaran yang cocok digunakan anak tunarungu adalah media pembelajaran yang lebih memfungsikan indera penglihatan dan anggota gerak.

Permainan kartu gambar merupakan salah satu media yang cukup menarik, permainan menempel dan menggabungkan kartu gambar dengan papan permainan serta kartu bilangan untuk memudahkan dalam melakukan permainan. Permainan ini dapat dimainkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin di capai. Dalam penelitian ini permainan kartu gambar digunakan untuk melihat apakah permainan tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan berhitung khususnya operasi hitung penjumlahan bilangan pada siswa tunarungu kelas D2 SDLB.

Permainan kartu gambar ini dibuat dengan menggunakan bahan-bahan seperti kertas Gloria, kertas glossy, kertas karton, karton duplek, atau kertas HVS bekas 80 mg (mili gram) yang dilapisi oleh plastic laminating, atau apa saja tergantung dari situasi dan kondisi. Yang terpenting adalah permainan itu dapat memberikan pembelajaran yang bermakna sesuai dengan tujuan dari pembelajaran yang ingin di capai.

Berdasarkan hasil penelitian siswa tunarungu yang berinisial SM kelas D2 di SLB B-C Islam Assyafi'iyah Bekasi diperoleh hasil bahwa kemampuan menjumlahkan bilangan siswa lebih baik setelah diberikan permainan kartu gambar, hal ini dibuktikan dengan adanya perubahan pada kondisi baseline-I (A-1) ke kondisi baseline-2 (A-2). Hal ini menunjukkan bahwa permainan kartu gambar memiliki pengaruh yang baik dalam mengembangkan kemampuan operasi hitung penjumlahan.

## **B. Rekomendasi**

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka ada beberapa hal yang perlu disampaikan sebagai rekomendasi yaitu:

### **1. Lembaga sekolah**

Hendaklah mendorong dan memotivasi guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran sesuai dengan kemampuan guru serta kondisi dan kebutuhan siswa sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk itu sekolah hendaknya melengkapi sarana belajar mengajar dan mengoptimalkan penggunaannya. Permainan kartu gambar merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu meningkatkan kemampuan operasi hitung penjumlahan bilangan pada pembelajaran Matematika dasar.

### **2. Peneliti berikutnya**

Berdasarkan hasil penelitian, permainan kartu gambar memberikan pengaruh yang baik terhadap kemampuan menjumlahkan bilangan anak tunarungu. Dengan

munculnya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru, jalan untuk peneliti selanjutnya sehingga dengan demikian akan bermunculan berbagai manfaat yang dapat diambil dari satu permainan.

Selanjutnya untuk memperoleh gambaran hasil yang lebih meyakinkan, maka disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengadakan penelitian ulang atau sejenis dengan memperbanyak jumlah sampel dan metode *Single Subjek Research* (SSR) dengan desain lain yang dan lebih teliti.

