

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. KESIMPULAN

Penggunaan metode bermain peran berbelanja sebagai metode pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang dapat dipahami dengan mudah oleh siswa, sehingga prestasi belajar siswa meningkat, khususnya untuk pokok bahasan mata uang.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang diuraikan pada bab sebelumnya menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa tunagrahita ringan kelas D6 SLB Bagian C Sukapura pada mata pelajaran Matematika. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan prestasi belajar siswa tunagrahita ringan pada mata pelajaran matematika, khususnya pada sub pokok bahasan "Mata Uang" setelah dilakukan analisis statistik dan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji wilcoxon dimana hasilnya diperoleh nilai $T_{hitung} = 0$, yaitu jumlah yang harganya paling kecil. Nilai uji kritis Wilcoxon 0.05 dan $N = 8$ (jumlah sampel) dari daftar tabel uji Wilcoxon diperoleh $T_{tabel} = 4$ karena $T_{hitung} (0) \leq T_{tabel} (4)$, maka H_0 diterima artinya metode bermain peran berbelanja berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa tunagrahita ringan kelas D6 pada mata pelajaran Matematika. Anak mampu mengenal nilai mata uang rupiah, menghitung mata uang yang dibelanjakan, dan

anak dapat menghitung jumlah kembalian yang dibelanjakan. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran berbelanja dibandingkan dengan prestasi belajar sebelum menggunakan metode bermain peran berbelanja.

B. REKOMENDASI

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang menyatakan bahwa pengaruh penggunaan metode bermain peran dalam pelajaran Matematika memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa tunagrahita ringan kelas D6 SLB Bagian C Sukapura, maka peneliti mengajukan rekomendasi sebagai berikut:

a. Untuk pihak Sekolah/ Guru

Metode bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu metode alternatif dalam pembelajaran matematika. Guru mengajak semua anak untuk ikut berperan dan membuat permainan menjadi menarik, sehingga metode bermain peran dapat menarik perhatian anak. Bermain peran diharapkan anak dapat membelanjakan uangnya dengan baik dan benar.

b. Untuk peneliti selanjunya

Peneliti memiliki keterbatasan informasi yang diperoleh dari hasil penelitian. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lanjut mengenai penggunaan metode bermain peran dengan mempertimbangkan kelas yang berbeda, lokasi yang berbeda, materi yang berbeda dan mata pelajaran yang berbeda serta dihubungkan dengan variable yang lain dan menggunakan jumlah sampel yang banyak lagi.