

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas di kelas VII SLB Negeri Metro Lampung sebagaimana telah dibahas mengenai penggunaan permainan monopoli untuk meningkatkan kemampuan penggunaan uang bagi siswa tunagrahita ringan, didapat kesimpulan bahwa kemampuan awal penggunaan uang siswa tunagrahita ringan masih rendah. Hal ini dilihat dari keseluruhan rata-rata skor yang diperoleh dari tes yang diberikan pada seluruh siswa mendapatkan nilai yang rendah. Sebagian besar siswa yaitu AD, AR, dan ES tidak mampu menjawab pertanyaan guru berkaitan dengan menjumlahkan beberapa uang, hanya siswa AG yang mampu menjawab benar sebagian besar soal lisan tersebut. Isian jawaban siswa masih banyak yang salah dalam menulis nilai nominal uang, hal ini dikarenakan siswa belum mengerti nilai tempat ratusan dan ribuan. Terutama soal yang berkaitan menghitung uang belanja dan sisa uang kembalian siswa tidak mampu menunjukkan sejumlah uang yang ditanyakan.

Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli yang dapat meningkatkan kemampuan penggunaan uang siswa pada siklus 1, 2 dan 3. Proses pembelajaran menggunakan permainan monopoli dilaksanakan sekali dalam seminggu. Pembelajaran menggunakan permainan monopoli disajikan dalam beberapa materi dalam penelitian ini yaitu materi mengenal uang dan menuliskan nilai uang, operasi menghitung uang belanja dan uang kembalian. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, masing-masing siklusnya dilaksanakan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Proses pembelajaran diikuti 4 orang siswa dan diamati oleh 2 orang guru mitra.

Kemampuan penggunaan uang siswa tunagrahita ringan setelah menggunakan permainan monopoli terus meningkat yaitu dari kemampuan awal ke siklus 3 mengalami peningkatan rata-rata 25, 13. Dalam proses

pembelajarannya, siswa juga mengalami peningkatan seperti pada aktivitas siswa saat menerima materi, bermain monopoli, dan mengerjakan evaluasi. Keterampilan guru juga mengalami peningkatan dalam aspek keterampilan mengajar, dari siklus 2 ke siklus 3.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rekomendasi bagi guru dan siswa dalam pembelajaran untuk siswa berkebutuhan khusus terutama siswa tunagrahita ringan yang kemampuan penggunaan uangnya masih rendah. Mengingat strategi pembelajaran permainan monopoli dapat mendorong siswa lebih aktif dan menarik bagi siswa karena di dalam permainan monopoli ini terdapat bermacam-macam jajanan yang sering dibeli siswa, dan siswa dapat belajar sambil bermain menjadikan siswa merasa senang belajar tanpa paksaan dan tidak membosankan, diharapkan hasil penelitian ini sangat membantu guru dalam mengajarkan materi konsep penggunaan uang pada siswa tunagrahita ringan dengan mudah sehingga dapat meningkatkan kemampuan penggunaan uang secara maksimal bagi siswa berkebutuhan khusus terutama siswa tunagrahita ringan.

Dikarenakan pelaksanaan penelitian ini baru berjalan tiga siklus, sehingga masih banyak temuan yang belum dalam digali oleh peneliti, maka hasil penelitian ini dapat direkomendasikan bagi peneliti/guru lain yang ingin meneliti lebih dalam, diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini untuk mendapatkan temuan yang lebih signifikan, sehingga dapat terus meningkatkan kemampuan penggunaan uang siswa tunagrahita ringan.