



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas media akal interaktif dalam meningkatkan keterampilan menggosok gigi pada anak tunagrahita ringan di SLB Welas Asih, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menggosok gigi subjek SF sebelum menggunakan media akal interaktif model permainan menggosok gigi hasilnya rendah, akan tetapi setelah menggunakan media akal interaktif model permainan menggosok gigi subjek SF mengalami peningkatan. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media akal interaktif model permainan menggosok gigi berpengaruh terhadap kemampuan keterampilan menggosok gigi subjek yang diteliti (siswa kelas V SLB Welas Asih).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah dan guru.

Media akal interaktif model permainan menggosok gigi dapat dijadikan media alternatif untuk meningkatkan kemampuan menggosok gigi anak tunagrahita ringan terutama dalam melakukan cara-cara menggosok gigi, oleh sebab itu diharapkan pihak sekolah dapat memfasilitasi dengan menyediakan komputer dan sumber daya guru yang mampu mengoperasikan komputer.

2. Bagi orang tua.

Media akal interaktif permainan menggosok gigi dapat menjadi acuan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi anak untuk belajar bina diri dalam hal ini khususnya keterampilan menggosok gigi. Diharapkan orang tua dapat mengoperasikan komputer dan mengetahui cara mengoperasikan media akal interaktif model permainan menggosok gigi,

pembiasaan aktivitas menggosok gigi sehari-hari, agar orang tua dapat membimbing anak untuk belajar di rumah.

3. Bagi peneliti selanjutnya.

Selain beberapa keunggulannya ada beberapa kelemahan penggunaan media akal interaktif ini, adapun kelemahannya dan keterbatasannya adalah pengadaan alat yang cukup mahal, dan ketergantungan pada kreativitas pembuat media interaktif.

Untuk itu bagi peneliti selanjutnya jika akan memilih media interaktif sebagai alternatif dalam media pembelajaran, setidaknya harus membuat perencanaan yang lebih matang. Oleh sebab itu dalam penelitian ini diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk menelaah lebih jauh tentang penggunaan media akal interaktif model permainan menggosok gigi, dan mempertimbangkan pada anak atau jenjang kelas yang berbeda, jumlah *sample* yang lebih banyak, serta materi yang lebih luas.