

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat terlihat bahwa target atau harapan penelitian tercapai yaitu meningkatkan hasil belajar matematika penjumlahan dengan hasil 6-10 dengan menggunakan metode bermain *robomath* yang dilaksanakan pada peserta didik tunagrahita sedang kelas 4 SLB N 4 Jakarta. Pembelajaran dilakukan 2 siklus untuk dapat meningkatkan hasil belajar matematika dari masing-masing peserta didik.

Metode bermain dengan *robomath* pada pembelajaran di kelas bagi peserta didik membuat suasana belajar menyenangkan, tidak berdiam di kursi terus, serta menumbuhkan percaya diri untuk maju kedepan. Dalam hal ini jelas terlihat bahwa metode bermain bisa memberikan kesempatan semua peserta didik untuk bagaimana cara menjumlahkan dengan bermain *robomath*.

B. Implikasi

Berdasarkan pada kesimpulan pada penelitian ini bahwa penelitian menggunakan metode bermain *robomath* dapat meningkatkan hasil belajar dalam penjumlahan bagi peserta didik tunagrahita sedang. Maka implikasinya metode bermain *robomath*

memiliki hasil yang baik dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini membuat guru lebih terbantu dengan metode ini ketika pembelajaran matematika penjumlahan di kelas bagi peserta didik.

Metode bermain dengan *robomath* dapat meningkatkan hasil belajar matematika harus dilaksanakan secara berulang-ulang sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran penjumlahan. Selain itu menggunakan metode bermain *robomath* membuat pembelajaran di kelas dapat menyenangkan bagi peserta didik tunagrahita sekaligus membuat peserta didik berani maju kedepan dan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dan guru untuk mengembangkan kemampuan pembelajaran di kelas.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1) Bagi Sekolah

Dengan terjadinya peningkatan hasil belajar matematika penjumlahan menggunakan metode bermain *robomath* dengan adanya benda konkret yang menarik pada peserta didik tunarahita sedang kelas 4 dapat membantu kegiatan pembelajaran di sekolah sekaligus menambah media yang akan digunakan ketika belajar dikelas.

2) Bagi Guru

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru hendaknya mampu membuat suasana yang menyenangkan di kelas yang membuat peserta didik senang dalam belajar terutama pembelajaran matematika. Dengan adanya metode bermain dengan *robomath* guru mampu mengembangkan atau mengaplikasikan dalam proses pembelajaran matematika di kelas.

3) Bagi Orangtua Peserta didik

Semoga ketika peserta didik mendapat materi pembelajaran di sekolah, orang tua mampu mengulang kembali pembelajaran yang peserta didik dapatkan di lingkungan sekolah.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini semoga bisa dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya dan sebagai acuan dalam proses pembelajaran yang akan diberikan.