

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan penjelasan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa tunagrahita kategori ringan di SDN Bandar Kidul 2 Kediri. Hal ini ditunjukkan dari skor kemampuan berhitung setelah diberikan intervensi melalui media permainan ular tangga yaitu pada fase pasca intervensi (A2) lebih tinggi daripada skor kemampuan berhitung sebelum diberikan intervensi yaitu pada fase *baseline* (A1). Peningkatan kemampuan berhitung materi penjumlahan subjek ASN yaitu, pada fase *baseline* (A1) memperoleh skor 2 atau 20% dan pada fase pasca intervensi memperoleh skor 8 atau 80%. Sedangkan peningkatan kemampuan berhitung materi pengurangan subjek ASN yaitu, pada fase *baseline* (A1) memperoleh skor 1 atau 10% dan pada fase pasca intervensi memperoleh skor 8 atau 80%.

#### **B. Saran-Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah:

1. Bagi guru, agar penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga sesekali dilakukan dalam pembelajaran sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dan jenuh.
2. Bagi orang tua, diharapkan orang tua sering melatih kemampuan berhitung siswa dengan menggunakan media berupa benda nyata, seperti ular tangga, dakon, dan media lainnya agar kemampuan berhitung dapat meningkat.

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menindaklanjuti penyempurnaan penelitian tentang media pembelajaran permainan ular tangga ini, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa tunagrahita kategori ringan.