

BAB III KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan di atas tentang pembelajaran melalui bermain untuk mengembangkan keterampilan kognitif anak cerebral palsy, maka dapat disimpulkan bahwa :

Dampak kelainan yang dialami anak cerebral palsy baik secara langsung maupun tidak langsung menimbulkan permasalahan dalam pengembangan dirinya. Salah satu akibat adanya kerusakan atau gangguan di dalam otak tingkat kecerdasannya rendah, sebagian besar diantara mereka memiliki IQ di bawah rata-rata anak normal, sehingga kemampuan kognitifnya pun rendah dibandingkan dengan anak seusianya. Kondisi seperti ini mempengaruhi terhadap proses pendidikannya, khususnya dalam bidang akademik dimana sebagian besar dari bidang akademik terkait dengan ranah kognitif. Untuk mengatasi masalah yang dihadapi penyandang cerebral palsy perlu menerapkan strategi atau pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan belajar anak.

Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh anak cerebral palsy dalam mengembangkan keterampilan kognitif yaitu dengan menerapkan pendekatan pembelajaran melalui bermain. Karena dengan diterapkannya pembelajaran melalui bermain dapat melatih kemampuan kognitif yang rendah melalui proses pembelajaran yang disukai anak sehingga mereka memiliki motivasi yang tinggi dalam belajarnya.

Pendekatan pembelajaran melalui bermain tepat digunakan untuk pembelajaran anak cerebral palsy, karena pendekatan pembelajaran melalui bermain mendukung perkembangan kognitif, sosial dan emosional anak didik dan dapat pula meningkatkan aspek-aspek lainnya seperti memenuhi tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kreativitas, bahasa, nilai, dan sikap hidup.

Melalui kegiatan bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaannya dan berkreasi. Bermain membantu anak mengenal dirinya, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat di mana ia hidup. Selain itu memungkinkan setiap anak mendapat kesempatan memperoleh keberhasilan dalam bidang akademis. Mereka dapat mengungkapkan hasil pemikirannya, belajar bersosialisasi dan berinteraksi dengan anak lainnya.

Dalam melaksanakan pembelajaran melalui bermain, menuntut peranan guru dalam kegiatan bermain. Guru harus mengamati, merencanakan dan mengevaluasi siswa yang sedang bermain. Guru harus merancang lingkungan yang dapat menumbuhkan pengalaman anak melalui bermain.

Penerapannya meliputi tahap persiapan, yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, menganalisis tujuan pembelajaran kedalam tugas-tugas khusus, dan menyusun tugas-tugas khusus tersebut ke dalam suatu urutan yang logis. Tahap pelaksanaan meliputi menentukan tema kegiatan bermain sesuai dengan tujuan pembelajaran, menentukan macam kegiatan bermain,

menentukan tempat dan ruang bermain, menentukan bahan dan peralatan bermain, dan menentukan urutan langkah bermain. Tahap evaluasi meliputi mengevaluasi untuk menentukan keefektifan program pembelajaran melalui bermain dan mendapatkan umpan balik tentang kualitas keberhasilan dalam kegiatan bermain.

B. Saran-Saran

1. Bagi Sekolah

Penerapan pendekatan pembelajaran melalui bermain memerlukan media pembelajaran yang beragam. Oleh karena itu hendaknya pihak sekolah berusaha untuk terus melengkapi media pembelajaran khususnya bahan dan peralatan bermain yang dibutuhkan oleh anak cerebral palsy dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Dalam menerapkan pendekatan pembelajaran melalui bermain, guru diharapkan untuk merancang lingkungan yang akan menumbuhkan pengalaman dan dapat meningkatkan prestasi belajar.

3. Bagi Orang Tua

Program-program yang telah berhasil dilakukan di sekolah untuk ditindaklanjuti dan dibiasakan dalam kegiatan sehari-hari di rumah dengan pengawasan orang tua, dan memberikan peluang dan kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk dapat berkiprah di lingkungan masyarakat.