

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Anak dengan hambatan kecerdasan sedang yang sejatinya dalam menjalani kegiatan sehari-hari pun mereka memerlukan bantuan dari orang-orang di sekitarnya, tentunya perlu juga untuk diberikan pemahaman akan hal-hal yang mengarah kepada kekerasan seksual dan mengajarkan juga mengenai batasan dan persetujuan agar ia bisa melindungi dirinya atau bisa meminta pertolongan kepada orang lain ketika ia berada di situasi tersebut.

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap peningkatan pemahaman menjaga diri dari kekerasan seksual pada anak dengan hambatan kecerdasan sedang.

Media monopoli sendiri yaitu merupakan sebuah permainan anak-anak yang visualnya diketahui memiliki alas berbentuk persegi dan berisi petak-petak kecil, di dalam petak tersebut biasanya berisi gambar dan nama-nama negara. Dilengkapi juga dengan bidak, uang, kartu dana umum, kartu kesempatan dan dadu. Dalam penelitian ini, media permainan monopoli dimodifikasi dengan lebih sederhana dan isinya disesuaikan dengan materi yang disampaikan yaitu mengenai menjaga diri dari kekerasan seksual. Media permainan monopoli ini diangkat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan menjaga diri dari kekerasan seksual pada anak dengan hambatan kecerdasan karena, yang pertama, subjek memiliki karakteristik yang mudah bosan ketika belajar, maka dengan menggunakan media permainan monopoli, subjek tidak akan merasa bahwa ia sedang belajar. Hal ini juga sesuai dengan teori belajar sambil bermain. Kedua, dilihat dari papan permainan dan kartu permainan yang bisa dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan (dalam hal ini diubah menjadi materi-materi tentang menjaga diri). Ketiga, memiliki aturan permainan yang cukup banyak, seperti menjalankan bidak harus sesuai dengan angka dadu yang keluar dan mengambil kartu disetiap kotak yang ia

singgahi, namun masih bisa dipahami oleh anak dengan hambatan kecerdasan sedang, sehingga anak tidak akan merasa bosan karena permainan yang itu-itu saja. Keempat, anak mengikuti semua tahapan secara langsung (berpartisipasi aktif dalam permainan) sehingga dapat memperkuat ingatan anak mengenai materi yang disampaikan. Dengan begitu, diharapkan akan ada perubahan atau peningkatan terhadap pemahaman anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode SSR (*Single Subject Research*) desain ABA. Pengumpulan data dilakukan dengan tes lisan dengan menggunakan instrumen yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya oleh ahli yang berisi pertanyaan mengenai jenis-jenis kekerasan seksual, cara menghindari kekerasan seksual dan cara melapor. Tes dibuat sebanyak 20 butir soal.

Berdasarkan hasil analisis data dalam kondisi dan antar kondisi, diperoleh kesimpulan bahwa media permainan monopoli berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman menjaga diri anak dengan hambatan kecerdasan sedang. Aspek yang dinilai yaitu, aspek jenis-jenis kekerasan (fisik dan nonfisik) yang mendapatkan nilai 27 (skor maksimal 39) dengan persentase 69,2%, lalu aspek cara menghindar mendapatkan nilai 4 (skor maksimal 12) dengan persentase 33,3% dan aspek terakhir yaitu cara melapor yang memperoleh nilai 3 (skor maksimal 9) dengan persentase 33,3%. Dari ketiga aspek ini, apabila dijumlahkan nilai perolehannya ($27+4+3$) maka total nilai keseluruhan pada fase *baseline* A1 sesi 1 adalah 34 dengan persentase 56,6%.

Perolehan skor akhir anak pada ketiga aspek secara berturut-turut adalah 39 (100%), 12 (100%), dan 5 (55,5%) yang apabila dijumlahkan ($39+12+5$) nilai perolehannya adalah 56, maka persentase fase *baseline* A2 sesi 3 yaitu sebesar 90%.

Dari perolehan *baseline* A1 sesi 1 dan *baseline* A2 sesi 3, dapat dikatakan terjadi peningkatan nilai sebesar 33,4% ($90\%-56,6\%$). Peningkatan ini terjadi di ketiga aspek yaitu aspek jenis-jenis kekerasan (fisik dan nonfisik), aspek cara menghindar dan aspek cara melapor yang mulanya anak tidak dapat menjawab dan hanya mampu menjawab dengan kata tidak tahu atau lupa menjadi dapat menjawab

dengan percaya diri meskipun pada aspek cara melapor, anak masih membutuhkan waktu sedikit lebih lama lagi agar ia bisa menjawab dengan mandiri.

5.2.Rekomendasi

Setelah mendapatkan kesimpulan, maka rekomendasi yang bisa diberikan kepada guru, orangtua, dan peneliti selanjutnya yaitu.

5.2.1. Bagi Guru

Penggunaan media permainan monopoli dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai menjaga diri dari kekerasan seksual agar anak bisa terlibat langsung dan anak tidak akan merasa seperti belajar karena media ini digunakan sambil bermain.

5.2.2. Bagi Orangtua

Orang tua juga bisa mengajarkan cara menjaga diri dari kekerasan seksual seperti memberikan pemahaman mengenai batasan mana yang boleh dan mana yang tidak boleh disentuh, lalu mengajari bagaimana cara untuk melapor jika anak berada di situasi-situasi membahayakan (kekerasan seksual) agar pemahaman anak di seklah dan di rumah tersinkronisasi.

5.2.3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Karena penelitian ini menggunakan metode SSR yang tidak dapat digeneralisasikan kepada semua anak, untuk lebih meyakinkan lagi apakah media permainan monopoli ini benar-benar memberikan pengaruh terhadap kemampuan menjaga diri dari kekerasan seksual pada anak dengan hambatan kecerdasan sedang, maka sebaiknya media ini dicobakan juga kepada lebih dari satu anak. Peneliti juga menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna dan masih membutuhkan banyak masukan serta inovasi.