

## BAB V

### SIMPULAN & SARAN

#### 5.1 Simpulan

Merujuk pada analisis data beserta pembahasan yang sudah disusun serta sudah diuji pada bagian sebelumnya terkait pengaruh efektifitas dari permainan senam ceria terhadap kemampuan kognitif anak tunagrahita SLBN Cints Asih, maka peneliti bisa mengambil kesimpulan bahwasanya:

1. Terdapat pengaruh *permainan senam ceria* dalam meningkatkan kemampuan kognitif *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Dilihat dari hasil pengolahan data dengan menggunakan uji paired sampel t-test dengan hasil nilai sig 2 tailed  $0,000 < 0,05$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *permainan senam ceria* dalam meningkatkan kemampuan kognitif *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* pada siswa anak tunagrahita SLBN Cinta Asih Soreang.
2. Besar pengaruh *permainan senam ceria* pada siswa anak tunagrahita di SLBN Cinta Asih Soreang dengan uji r-square  $0,724 \times 100\% = 72,4\%$ , jadi r-square pada penelitian ini sebesar 72,4%. Peningkatan serta perubahan tersebut merupakan pengaruh dari pemberian perlakuan *permainan senam ceria* dalam meningkatkan kemampuan kognitif *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* memiliki pengaruh serta peningkatan. Maka dapat disimpulkan bahwa *permainan senam ceria* pada siswa tunagrahita fase B SLBN Cinta Asih Soreang memiliki pengaruh besar 72,4%

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti berharap memberikan manfaat dari hasil penelitian sebagai berikut :

##### 5.2.1. Bagi Sekolah

Menurut temuan penelitian, anak-anak dengan disabilitas intelektual dapat memperoleh manfaat dari kegiatan belajar yang menarik seperti permainan

senam yang menyenangkan yang menumbuhkan pemikiran kritis. Hal ini menunjukkan bahwa alih-alih menggunakan metode tradisional yang membosankan, guru pendidikan khusus harus berpikir tentang penggunaan teknik yang menarik, partisipatif, dan menyenangkan. Bagi anak-anak dengan disabilitas luar biasa, permainan fisik yang terstruktur secara kognitif dapat menjadi alat pengajaran yang berguna.

#### 5.2.2 Bagi Guru

Bagi guru semoga permainan ini bisa diterima dengan baik dan dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran, karena permainan ini merupakan permainan yang sederhana. *Permainan senam ceria* juga hendaknya dilakukan dengan terprogram dan dilakukan berulang kali guna untuk mendapatkan hasil yang baik. Semoga guru-guru pendidikan khusus dapat mengintegrasikan permainan senam ceria dalam kurikulum harian sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran kognitif. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan konsentrasi dan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif

#### 5.2.3. Bagi Siswa

Bagi siswa melalui *permainan senam eria* ini dipahami dengan seksama agar bisa meningkatkan kemampuan kognitif *Higher Order thinking Skills (HOTS)* dan meningkatkan dalam proses pembelajaran serta kehidupan sehari-hari.

#### 5.2.4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan :

- a) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan Memperluas Jumlah dan Ragam Subjek Penelitian Penelitian ini masih terbatas pada jumlah subjek yang relatif kecil dan hanya mencakup satu jenis tunagrahita (misalnya, tunagrahita ringan). Peneliti selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak subjek dari berbagai jenjang usia dan tingkat ketunaan agar hasil penelitian lebih general dan representatif.

Fiqri Al Ayubi,2025

*EFEKTIVITAS PERMAINAN SENAM CERIA TERHADAP PENINGKATAN ASPEK KOGNITIF HIGHER ORDER THINKING SKILLS ANAK KEBUTUHAN KHUSUS (TUNAGRAHITA) SLBN CINTA ASIH*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b) Bagi peneliti selanjutnya dapat Menggunakan Instrumen Pengukuran yang Lebih Variatif dan Komprehensif Pengukuran aspek kognitif HOTS pada penelitian ini mungkin masih menggunakan instrumen sederhana atau terbatas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan atau menggunakan instrumen yang lebih mendalam, mencakup analisis, evaluasi, dan kreasi secara lebih spesifik sesuai dengan taksonomi Bloom.
- c) Bagi peneliti selanjutnya harus Mengintegrasikan Aspek Lain Selain Kognitif Selain aspek HOTS, permainan senam ceria kemungkinan juga berdampak pada aspek afektif dan psikomotorik