

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis keseluruhan dari data yang didapatkan selama penelitian ini berlangsung, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran keterampilan *3D papercraft* ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan koordinasi visual motorik pada siswa tunadaksa.

Perubahan ditunjukkan pada proses analisis data yakni melihat peningkatan mean level setiap subjek mulai dari kondisi baseline 1 (A), intervensi (B), hingga baseline 2 (A') pada kemampuan ketepatan menggunting dan kemampuan ketepatan menempel lingkaran yang diberikan selama penelitian berlangsung serta melihat perbandingan persentase overlap antar kondisi pada ketiga fase yang ada dalam penelitian. Perubahan mean level kemampuan ketepatan menggunting subjek ASY (subjek yang mengalami hambatan skoliosis, distropi otot pada anggota gerak atas dan kontaktur pada anggota gerak bawah) pada kondisi baseline mencapai angka 15,33 sedangkan pada tahap intervensi mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dan mencapai angka 24,83. Hingga akhirnya sampai di angka 29,5 pada fase baseline 2 (A'). Perubahan mean level kemampuan ketepatan menempel subjek ASY pada kondisi baseline mencapai angka 15 sedangkan pada tahap intervensi mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dan mencapai angka 24,33. Hingga akhirnya sampai di angka 29,5 pada fase baseline 2 (A'). Dapat dilihat bahwa secara garis besar terdapat peningkatan mean level skor tes kemampuan ketepatan menggunting dan menempel subjek yang cukup signifikan, hal ini merupakan pengaruh dari pemberian perlakuan yakni pembelajaran keterampilan *3D papercraft* kepada subjek selama fase intervensi.

Perubahan mean level subjek ke dua yakni SAI (subjek yang mengalami hambatan amputee pada jari-jari tangan) adalah 15 untuk fase baseline 2 (A'), mencapai angka 20,16 untuk fase intervensi dan kembali meningkat hingga mencapai 26 pada fase baseline 2 (A') dalam tes kemampuan ketepatan menggantung lingkaran yang diberikan. Mean level dalam tes kemampuan ketepatan menempel lingkaran subjek SAI mencapai angka 15 sedangkan pada tahap intervensi mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dan mencapai angka 19,66. Hingga akhirnya sampai di angka 25,66 pada fase baseline 2 (A'). Hal ini pun menunjukkan bahwa terdapat perubahan koordinasi visual motorik khususnya dalam aspek ketepatan subjek ke arah yang lebih baik setelah diberikan perlakuan yakni pembelajaran keterampilan *3D papercraft*. Peningkatan koordinasi visual motorik kedua subjek khususnya dalam aspek ketepatan pun diperkuat oleh hasil analisis data untuk persentase *overlap* ternyata kedua data subjek yang diteliti menunjukkan persentase 0% dan 33,33% yang artinya pengaruh intervensi terhadap target behavior itu **sangat baik**.

Berdasarkan paparan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sudah terjawab setelah diketahui adanya peningkatan koordinasi visual motorik siswa tunadaksa setelah diberikannya pembelajaran keterampilan *3D papercraft*. Tujuan dari penelitian ini pun tercapai karena melalui pembelajaran keterampilan *3D papercraft* yang diberikan selama fase intervensi dalam penelitian ini memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan kemampuan ketepatan menggantung dan menempel 10 kelompok lingkaran yang terdiri dari 3 lingkaran dengan ukuran diameter yang berbeda dalam waktu 30 menit bagi siswa tunadaksa yakni siswa dengan hambatan skoliosis dan amputee.

B. Rekomendasi

Berdasarkan pengalaman dan temuan hasil data selama penelitian ini berlangsung, maka penulis merangkum rekomendasi-rekomendasi yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan *3D papercraft* mempunyai kontribusi baik untuk meningkatkan koordinasi visual motorik siswa tunadaksa, untuk itu penulis merekomendasikan kepada pihak sekolah agar dapat memberikan kesempatan dan memfasilitasi proses pembelajaran *3D papercraft* selanjutnya di sekolah.
2. Penerapan pembelajaran ketrampilan *3D papercraft* memberikan pengaruh yang sangat baik guna meningkatkan kemampuan koordinasi visual motorik siswa, seyogyanya pembelajaran ini dapat dilaksanakan secara berkelanjutan oleh guru di sekolah.
3. Melalui ini penulis pun memberikan rekomendasi kepada pihak keluarga khususnya orang tua siswa agar mendukung kegiatan anaknya dalam meningkatkan kemampuan koordinasi visual motoriknya misalnya dengan menjadi fasilitator ataupun pembimbing saat merangkai karya *3D papercraft* di rumah.
4. Penulis merekomendasikan kepada subjek dalam penelitian ini di sela-sela waktu senggangnya untuk tetap semangat melatih kemampuan koordinasi visual motoriknya secara mandiri dan dengan bantuan pihak disekitarnya dengan terus membuat karya *3D papercraft* dengan berbagai desain mengingat bahan, alat, proses, dan cara membuat karya *3D papercraft* ini sangatlah mudah.
5. Penulis merekomendasikan kepada pihak-pihak umum agar dapat memanfaatkan kegiatan ini untuk pembelajaran bagi siswa ABK dengan hambatan lain khususnya dan siswa normal pada umumnya karena bagi siswa tunadaksa saja pemberian

pembelajaran keterampilan *3D papercraft* ini dapat memberikan pengaruh yang baik.

6. Masalah yang ada pada penelitian ini lebih terfokus pada peningkatan ketepatan dan kecepatan dalam kemampuan koordinasi visual motorik siswa tunadaksa, maka sebenarnya melalui pembelajaran keterampilan *3D papercraft* dapat digali lebih banyak manfaat lainnya yang belum sempat dicapai dalam penelitian ini. Mengingat pembelajaran keterampilan *3D papercraft* ini pun dapat diberikan kepada siapapun secara luas, sehingga harapan dari penulis ada peneliti selanjutnya yang berkenan untuk melanjutkan penelitian mengenai pemanfaatan *3D papercraft* sebagai solusi terhadap masalah lainnya yang ditemukan dilapangan.