

BAB V

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Bab ini berisi kesimpulan dan implikasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian ini.

A. Kesimpulan

Hasil penelitian di lapangan, diperoleh bahwa modifikasi permainan *scrabble* untuk menambah perbendaharaan permainan bermanfaat bagi siswa tunanetra. Hal ini didasari pada kemampuan siswa tunanetra dalam mengenal bentuk, bagian-bagian, dan fungsi bagian-bagian alat *scrabble* sangat baik setelah guru memberikan gambar dan penjelasan seperti tertera tersebut.

Sebagian besar siswa tunanetra mempunyai gambaran bentuk fisik *scrabble*, menyebutkan bagian-bagiannya, dan menjelaskan fungsi dari masing-masing bagian alat tersebut. Pemahaman siswa tunanetra tentang cara dan aturan permainan *scrabble* juga sangat baik.

Siswa mampu menjelaskan ketentuan jumlah pemain dalam permainan *scrabble*, cara mengambil keping huruf, ketentuan menyusun huruf, cara mendapatkan poin, strategi memenangkan permainan, dan ketentuan siapa yang berhak menjadi pemenang dalam permainan *scrabble*.

Kemampuan bermain *scrabble* siswa tunanetra sangat baik. Indikator pertama yang muncul dalam kemampuan bermain mereka adalah rasa antusias yang mendorong mereka berusaha menemukan pola permainan. Indikator selanjutnya adalah uasana kolaboratif yang mendorong mereka untuk lebih partisipatif dan bekerjasama dengan rekanannya untuk sama-sama menyelesaikan tantangan permainan ini. Indikator selanjutnya adalah uasana kompetitif yang mendorong mereka untuk lebih aktif dan menemukan strategi untuk memenangkan perm

ainanini.Indikasi yang terakhir adalah munculnya *joyment* (kesenangan) dimanapadadatahapinimerekamulai menunjukkan rasa senang, puas, larut, danterhibur.Indikasi-indikasi di atas menunjukkan bahwasiswa tunanetra mampu beradaptasi dengan baik terhadap permainan *scrabble*.

B. Implikasi

Penelitian yang penulis lakukan sebenarnya merupakan implikasi dari tulisan-tulisan ilmiah sebelumnya yang mengungkapkan bahwa permainan membuka jalan bagiterungkapnyasejumlah dimensi seperti dimensi linguistik, sosial, dan kognitif yang dibutuhkan untuk pencapaian prestasi yang kelak.

Hasil penelitian penulis tentang *scrabble* sebagai permainan yang layak bagi siswa tunanetra tentunya juga memiliki implikasi.

Adapun implikasi dari hasil penelitian ini antara lain: (1) implikasi terhadap pelayanan dalam dunia pendidikan, (2) implikasi terhadap kreatifitas pendidik sebagai pengembang visi dan misi pendidikan, (3) implikasi terhadap penelitian tentang alat permainan tunanetra.

Implikasi-implikasi di atas melahirkan rekomendasi bagi semua pihak yang berkepentingan dengan pendidikan anak berkebutuhan khusus sebagai dampak dari ketunetraan.

- 1) Pelayanan dalam dunia pendidikan merupakan isyarat dari amanat undang-undang pendidikan nasional yang sangat menekankan upaya-upaya pendidikan untuk menciptakan manusia Indonesia yang seutuhnya. Pelayanan prima dalam dunia pendidikan merupakan tanggung jawab semua pihak yang berkepentingan dengan dunia pendidikan mulai dari pembuat kebijakan dalam dunia pendidikan, pendidik, dan sarana prasarana pendidikan. Semua pihak harus berperan aktif dan berkontribusi dalam memberikan pelayanan prima kepada setiap peserta didik sesuai dengan kapasitasnya dengan mempertimbangkan

an kebutuhan-kebutuhan dalam dunia pendidikan.

Pelayanan ini harus diberikan secara adil dan merata termasuk terhadap anak-anak berkebutuhan khusus sebagai dampak dari ketunanetraan.

2) Pendidik merupakan ujung tombak pengembangan visi dan misi pendidikan nasional

Profesionalisme dalam dunia pendidikan menjadi syarat mutlak guna tercapainya asasaran-sasaran dan tujuan pendidikan nasional. Salah

satu wujud profesionalisme pendidik adalah kreatifitas yang

dimilikinya dalam melakukan terobosan dalam dunia pendidikan. Hal

ini juga tentu berlaku bagi para pendidik yang

berkiprah dalam lembaga pendidikan yang

menyediakan layanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus dampak ketunanetraan. Banyak hal yang

masih perlu digali dan dicari jalan pemecahannya terkait dengan pendidikan berkebutuhan khusus dampak ketunanetraan.

Terobosan dalam menciptakan alat permainan bagi tunanetra merupakan salah satu bentuk kreatifitas yang

bisa memberikan sumbangsih terhadap kemajuan pendidikan.

Pendidik harus memacu kreatifitasnya dalam menciptakan gagasan-gagasan baru brilliant

dalam rangka peningkatan layanan terhadap dunia pendidikan.

3) Penelitian tentang alat permainan tunanetra belum begitu signifikan.

Keberadaan hasil penelitian ini diharapkan mampu merangsang peneliti-peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian serupa. Penelitian serupa yang diharapkan adalah penelitian tindak lanjut atau penyempurnaan dari penelitian sebelumnya yang masih memiliki banyak kekurangan baik dari segi cakupan, maupun dari segi kualitas.

Namun topik penelitian tentang pengembangan alat permainan tunanetra sangat menantang peneliti-

peneliti handal untuk ikut terlibat dalam penelitian bidang ini mengingat manfaat

yang dihasilkannya dari penelitian ini kelangsangannya sangat besar terutama bagi pihak-pihak

yang

berkepentingandenganduniapendidikananakberkebutuhankhususdampakket
unanetraan.