

## 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 atasmenunjukkanbahwasiwatunanetramampuberadaptasidenganbaikterhadapper mainanscrabble.

## B. Implikasi

Penelitian yang penulislakukansebenarnyamerupakanimpliksidaritulisantulisaniilmiahsebelumnyayang mengungkapkanbahwapernmainanmembukajalanbagiterungkapnyajumlahdimensi seperti dimensi linguistik, sosial, dan kognitif yang dibutuhkan untuk pencapaian prestasi yang kelak.

Hasil penelitian penulistententang scrabble sebagai permainan yang layak bagiswatanetra tentunyajugamemiliki 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 syarat 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

ankebutuhan-kebutuhandalamduniapendidikan.

Pelayananiniharusdiberikansecaraadildanmeratatermasukterhadapanak-anakberkebutuhankhusussebagaidampakdariketunanetraan.

2) Pendidikmerupakanujungtombakpengembanganvisidanmisipendidikannasional

Profesionalismedalamduniapendidikanmenjadisyaratmutlakgunatercapainy  
asasaran-sasarandaritujuanpendidikannasional. Salah

satuwujudprofesionalismependidikadalahkreatifitas yang

dimilikinyadalammelakukanterobosandalamduniapendidikan. Hal

inijugotentuberlakubagibarapendidik yang

berkiprahdalamlembagapendidikan yang

menyediakanlayananpendidikanbagianakberkebutuhankhususdampakketun  
anetraan. Banyakhal yang

masihperludigalidandicarijalanpemecahannyaterkaitdenganpendidikanberke  
butuhankhususdampakketunanetraan.

Terobosandalammenciptakanalatpermainanbagitunanetramerupakanmasalahsa  
tubentukkreatifitas yang

bisamemberikansumbangsihterhadapkemajuanpendidikan.

Pendidikharusmemacukreatifitasnyadalammenciptakangagasan-  
gagasanbaru brilliant

dalamrangkapingkatanlayananterhadapduniapendidikan.

3) Penelitiantentangalatpermainantunanetrabelumbegitusignifikan.

Keberadaanhasilpenelitianinidiharapkanmampumerangsangpeneliti-  
penelitiselanjutnyauntukmelakukanpenelitianserupa. Penelitianserupa yang  
diharapkanadalahpenelitiantindaklanjutataupenyempurnaandaripenelitianse  
belumnya yang masihmemilikibanyakkekuranganbaikdarisegicakupan,  
maupundarisegikualitas.

Namuntopikpenelitiantentangpengembanganalatpermainantunanetrasingkat  
menantangpeneliti-

penelitihandaluntukikutlibatdalampenelitianbidanginimemingatmanfaat

yang dihasilkandaripenelitianinikelaksangatbesarterutamabagipihak-pihak

yang

berkepentingandenganduniapendidikananakberkebutuhankhususdampakket  
unanetraan.