

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *exploratory play* dapat menurunkan *off-task behavior* pada anak *low vision* kelas V di SLB Negeri A Kota Bandung. Hal tersebut dibuktikan melalui perolehan data dalam kondisi *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2) yang menunjukkan adanya perubahan perilaku pada anak pada setiap sesi.

Berdasarkan hasil perhitungan dan grafik penurunan *mean level* adanya penurunan dari setiap sesi. Pada sesi *baseline 1* (A-1) di dapat *mean level* sebesar 61,48 %. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perilaku *off-task* anak masih sering muncul atau dilakukan oleh anak. Perilaku yang ditunjukkan anak seperti perilaku impulsif, perilaku gangguan perhatian, dan perilaku keluar dari bangku. Pada sesi intervensi (B) di dapat *mean level* sebesar 6,19%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada saat intervensi hanya sedikit perilaku *off-task* yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung. Pada sesi ini, perilaku anak yang sering muncul yaitu anak tidak mendengar ketika diajak berbicara secara langsung (*face to face*). Perhatian anak tidak terfokuskan pada saat peneliti mengajak berbicara atau memberikan instruksi, sehingga peneliti harus menggunakan suara yang keras dan mengulang instruksi berkali-kali. Pada sesi *baseline 2* (A-2) di dapat *mean level* sebesar 6,4%. Hasil tersebut menurun dari sesi A-1 dan B, yang menunjukkan perilaku *off-task* anak sudah jarang muncul. Adapun perilaku pada A-2 ini yang masih muncul yaitu anak mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian terhadap tugas-tugas yang diberikan guru di kelas. Anak masih sering mengabaikan tugas atau instruksi yang diberikan guru di kelas. Hal ini mengakibatkan guru harus berulang kali memberikan instruksi kepada anak dengan suara yang lebih lantang, supaya anak lebih paham dan melakukan instruksi atau tugas yang diberikan guru.

B. Rekomendasi

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti mengajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik.

Pendidik dapat menggunakan cara tersebut dalam proses pembelajaran di kelas. Pada dasarnya anak memiliki keaktifan yang lebih dibandingkan temannya di kelas yang menyebabkan *on-task behavior* anak menjadi menurun, maka dari itu pendidik disini harus mempunyai cara supaya keaktifan anak dapat teralihkan, tetapi pembelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik tetap tersampaikan kepada anak. Pendidik harus lebih kreatif lagi dengan menggunakan berbagai permainan, contohnya *exploratory play* yang dapat mengalihkan keaktifan anak menjadi lebih bermanfaat.

2. Bagi Pihak Sekolah.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan, sehingga pihak sekoalh dapat memberikan fasilitas yang disesuaikan dengan kebutuhan anak, salah satunya anak yang memiliki *on-task behavior* yang sedikit dan keaktifan yang lebih dari teman-teman yang lainnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Hasil penelitian ini hanya berlaku pada peserta didik yang dijadikan subjek penelitian. Peneliti selanjutnya dapat melakukan dengan metode, media, atau rangsangan berupa permainan yang lainnya. Misalnya saja bermain drama, bermain aktif, dan lain sebagainya, ataupun dengan menggunakan *exploratory play* dengan harapan anak yang memiliki keaktifan yang lebih dari temannya, dapat teralihkan dengan cara membuat keaktifan tersebut menjadi lebih bermanfaat.