

## **BAB V**

### **KESEIMPULAN DAN IMPLIKASI**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian yang dilaksanakan di SLB C Sumbersari dengan 18 sesi pertemuan, yang terbagi dalam tiga kondisi yaitu empat sesi kondisi *baseline-1* (A1), 10 sesi kondisi intervensi (B), dan empat sesi kondisi *baseline-2* (A2), menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dalam setiap kondisinya dengan adanya perubahan level dari *baseline-1* (A1) ke intervensi (B), selain itu peningkatan kemampuan motorik halus dapat dilihat dari meningkatnya mean level dari *baseline-1* (A1) ke intervensi (B), dan meningkat lagi dari intervensi (B) ke *baseline-2* (A2).

Analisis data menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus siswa, sehingga media *slime* dapat dikatakan memiliki pengaruh untuk meningkatkan kemampuan siswa tunagrahita sedang kelas satu SDLB yang menjadi subjek penelitian di SLB C Sumbersari Bandung.

#### **B. Implikasi**

Penelitian yang telah dilaksanakan dilakukan di lingkungan pendidikan, maka kesimpulan yang ditarik tentunya memiliki implikasi dalam bidang pendidikan, perkembangan, dan juga penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasi dari penelitian ini adalah bahwa *slime* dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan motorik halus bagi anak-anak khususnya anak tunagrahita sedang.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, beberapa rekomendasi yang diberikan penulis diantaranya adalah:

##### **1. Bagi Pendidik**

Pendidik dapat menggunakan media *slime* sebagai salah satu pilihan atau selingan belajar untuk membantu siswa yang memiliki masalah dalam motorik halus. Pendidik juga di harapkan memiliki cara bermain dengan yang lebih inovatif sehingga anak tidak merasa bosan.

##### **2. Bagi Orangtua**

Orangtua juga diharapkan melanjutkan penggunaan media *slime* yang mana menyisihkan waktu khusus untuk bermain *slime* dan mengawasi anak bermain *slime* yang dapat dibuat di rumah bersama-sama dengan anak

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media lebih kreatif namun tetap sesuai dengan kebutuhan anak, serta membuat tahapan penggunaan media lebih terstruktur lagi