

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional egrang batok terhadap kemampuan motorik kasar siswa tunanetra di SLBN-A Citeureup. Hasil pengukuran ditunjukkan terhadap subjek pada fase *baseline-1* menunjukkan rata-rata sebesar 26,67%. Pada fase intervensi menggunakan media permainan tradisional egrang batok kemampuan motorik kasar subjek mengalami peningkatan dengan rata-rata 58,86%, sedangkan pada tahap *baseline-2* (A-2) dimana tahap ini adalah hasil dari intervensi menunjukkan rata-rata 71,33%. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada *mean* level setiap fase. Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata sebelum dan sesudah dilakukan intervensi menggunakan permainan tradisional egrang batok dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam kemampuan motorik kasar subjek aspek gerak berjalan dan keseimbangan.

#### B. Saran

Dalam proses pembelajaran metode belajar yang menyenangkan dan variatif sangat penting dalam menunjang berlangsungnya pembelajaran yang efektif terutama untuk peserta didik tunanetra, karena dalam pembelajarannya harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah egrang batok berpengaruh terhadap kemampuan motorik kasar pada peserta didik tunanetra. Berdasarkan penelitian dilapangan saran yang diperoleh dalam penelitian ini adalah :

##### 1. Bagi Pendidik

Metode yang tepat dan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak akan membantu anak dalam proses pembelajaran, agar memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran bagi anak. Salah satunya adalah menggunakan permainan tradisional egrang batok. Permainan tradisional

egrang batok ini sangat disarankan untuk digunakan dalam melatih keterampilan motorik kasar terutama pada aspek gerak berjalan dan keseimbangan. Tetapi, apabila tidak ada bahan untuk membuat media egrang batoknya, bisa menggunakan media lain yang sejenis dengan egrang batok ini.

## **2. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu, sehingga pihak sekolah dapat memasukan permainan tradisional egrang batok ini ke dalam kurikulum pembelajaran sebagai media untuk melatih keterampilan motorik kasar. Sehingga dapat mengembangkan kreatifitas dalam pelajaran agar lebih bervariasi terhadap siswa di SLBN-A Citeureup.

## **3. Bagi Penelitian Selanjutnya**

Berdasarkan hasil penelitian, permainan tradisional egrang batok dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak tunanetra. Informasi yang diperoleh dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan penelitian berikutnya. Tetapi, setiap manusia mempunyai kelemahan dan kelebihan masing-masing. Itu pun terjadi pada skripsi ini yang masih memiliki kekurangan diantaranya yaitu tidak adanya pengukuran jarak berjalan ketika menggunakan egrang batok pada instrument penelitian. Maka dari itu, diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan menambahkan kekurangan dari penelitian ini.