

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa permainan edukasi karambol dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang di SLB Negeri Garut Kota. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan motorik halus subjek berinisial AF yang terbilang lebih lamban dibandingkan teman-teman sekelasnya yang juga tergolong anak tunagrahita sedang, diusianya yang sudah sebelas tahun AF masih belum mampu memegang alat tulis dengan benar, belum mampu menyelesaikan kegiatan menebalkan, menjiplak dengan tepat, mewarnai dengan tuntas dan belum mampu menggunting dengan lancar, dengan adanya kegiatan yang melibatkan motorik halus melalui permainan edukasi karambol dalam latihan seperti menjumpuk, menyusun, menyeret, memasukkan, menembak atau mendorong dan menjapai untuk mengambil bola karambol dari dalam kotak wadah melalui lobang kecil di setiap sudut meja karambol menggunakan jari-jari tangan, subjek dapat mengembangkan kemampuan otot dan sendi-sendi jarinya.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga fase yakni fase baseline-1 (A-1) yang terdiri atas empat sesi, intervensi (B) yang terdiri dari sepuluh sesi dan *baseline-2* (A-2) yang terdiri atas empat sesi yang dilaksanakan berturut-turut dengan frekuensi empat kali seminggu. Peningkatan kemampuan motorik halus AF dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase data pada kemampuan motorik halus subjek.

B. Implikasi

1. Kepada Para Pembuat Kebijakan

Pada UU No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, pemerintah telah menjamin pendidikan yang layak untuk seluruh rakyat Indonesia.

Sabarian Susanti, 2018

PENGARUH PERMAINAN EDUKASI KARAMBOL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB NEGERI GARUT KOTA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pendidikan yang layak tersebut dapat berupa pendidikan yang sesuai dengan kondisi dan potensi anak. Adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam pengembangan variasi kegiatan yang dapat dilakukan untuk melatih kemampuan motorik halus subjek didalam proses kegiatan belajar – mengajar di sekolah yang memiliki subjek dengan hambatan perkembangan kemampuan motorik halus.

2. Kepada Para Pengguna Hasil Penelitian (Orang Tua dan Guru)

a. Orang Tua

Anak tunagrahita bukanlah anak yang tidak bisa berkembang, namun mereka memang selalu membutuhkan perhatian, kesabaran dan latihan yang lebih dibanding anak-anak lainnya. Perkembangan motorik halus anak tunagrahita dapat dioptimalkan dengan latihan terus-menerus yang memerlukan pergerakan sendi dan kemampuan otot jari-jari tangan, latihan tidak hanya dapat dilaksanakan di sekolah, namun dirumah anak juga bisa melakukan latihan dengan kegiatan bermain bersama orang tua, salah satunya dengan kegiatan bermain bola karambol. Namun, perlu diperhatikan bahwa permainan yang ingin dilaksanakan harus disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan anak. Salah satunya seperti memodifikasi tata cara bermain karambol, salah satunya bermain membuat ulat nama dengan bola karambol. Alat-alat yang dibutuhkan:

- 1) Menyiapkan 5 sampai 10 bola karambol.
- 2) Gambar huruf sesuai nama, misalnya A, J, E, N dan G
- 3) Menyiapkan kepala ulat dengan kertas yang sudah diwarnai dan ditempel gambar mata, mulut dan telinga di atas bola karambol.
- 4) Membuat lobang pada dua sisi kanan dan kiri depan bola karambol yang dibutuhkan.
- 5) Menyiapkan benang wol, lem dan gunting.
- 6) 2 buah paku dan palu

Langkah-langkah membuat ulat bola karambol adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan kepala ulat, yaitu bola karambol yang sudah ditemplei gambar mata, mulut dan telinga.

- 2) Menyusun bola karambol di atas meja dan menempelkan gambar huruf satu persatu di atasnya dengan menggunakan lem.
- 3) Simpul salah satu ujung benang untuk menahan lobang pada bola karambol dan sisakan sedikit tali di ujung untuk ikatan.
- 4) Masukkan benang pada salah satu lobang bola karambol bergambar kepala kemudian masukkan lagi kedalam lobang satunya dan simpul kembali.
- 5) Kemudian lakukan hal yang sama pada bola karambol yang sudah ditemplei gambar huruf satu persatu yang sudah di susun sesuai nama yang ingin dibuat.
- 6) Kemudian simpul ujung benang pada benang dibagian ujung bola terakhir
- 7) Gantung ujung kanan dan kiri benang pada paku yang sudah ditancapkan pada dinding.

b. Guru

Adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi evaluasi guru dalam memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak, adapun pembelajaran yang dimaksud adalah komponen-komponen pembelajaran misalnya metode, media dan komponen lainnya. Media atau permainan karambol dapat dimodifikasi menjadi sarana belajar yang menyenangkan dan menarik minat siswa, salah satunya dengan kegiatan mengenal nama-nama buah. Berikut alat-alat yang harus disiapkan:

- 1) Bola karambol 4 sampai sepuluh buah.
- 2) Gambar huruf alphabet tanpa warna dan gambar buah-buahan.
- 3) Lem, krayon dan gunting.
- 4) Kertas karton.

Berikut contoh langkah-langkah bermain mengenal huruf nama-nama buah:

- 1) Siapkan lima buah bola karambol di atas meja dan alat-alat lainnya.
- 2) Siapkan gambar huruf A, P, E, L dan gambar buah apel kemudian gunting melingkar mengikuti bentuk atas bola karambol.

- 3) Tempel gambar huruf dan gambar buah apel di atas bola karambol dengan menggunakan lem.
- 4) Sembari menempel, guru menyebutkan satu persatu huruf yang ada di depan siswa sambil menyusunnya hingga menjadi nama APEL.
- 5) Siswa diperintahkan menyebutkan huruf yang dipegang guru secara berulang-ulang.
- 6) Kemudian siswa diperintahkan untuk mewarnai huruf A, P, E, L dan gambar buah apel dengan warna yang mereka senangi.
- 7) Guru memberikan contoh cara menempelkan huruf dan gambar buah yang sudah diwarnai pada kertas karton menggunakan lem.
- 8) Kemudian siswa menempelkan huruf dan gambar buah yang sudah diberi warna pada kertas karton yang sudah disiapkan menggunakan lem sesuai contoh.

3. Kepada Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya dengan metode, media maupun mainan yang lebih bervariasi dengan subjek yang lebih banyak. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan apapun yang melibatkan kemampuan motorik mampu dikembangkan sedemikian rupa sesuai kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai, hal ini bertujuan agar penelitian ini menjadi lebih berkembang. Hasil penelitian ini dapat dijadikan evaluasi oleh peneliti sehingga diketahui bagian atau hal-hal yang memerlukan perbaikan, bagian atau hal-hal yang perlu dikembangkan maupun bagian atau hal-hal yang perlu dipertahankan guna tercipta hasil penelitian yang lebih baik kedepannya.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka terdapat beberapa hal yang perlu penulis sampaikan sebagai suatu rekomendasi sebagai berikut:

1. Kepada Para Pembuat Kebijakan

Rekomendasi yang dapat disampaikan adalah mensosialisasikan pembelajaran yang sesuai dengan potensi dan kondisi peserta didik pada sekolah-sekolah, lembaga-lembaga pendidikan dan instansi pendidikan lainnya agar pendidikan yang layak bagi seluruh rakyat Indonesia dapat tercapai. Selanjutnya guna menindak lanjuti sosialisasi ini harus dilakukan evaluasi terhadap pembelajaran tersebut.

2. Kepada Para Pengguna Hasil Penelitian (Orang Tua dan Guru)

a. Orang Tua

Peneliti merekomendasikan permainan karambol untuk melatih kemampuan motorik halus anak di rumah. Adapun permainan yang dilaksanakan dengan menggunakan karambol harus dimodifikasi dan disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan anak. Dari permainan ini diharapkan mampu menarik perhatian anak untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan pergerakan sendi jari dan kemampuan otot tangan agar kemampuan motorik anak dapat berkembang.

b. Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah-satu metode untuk melatih kemampuan motorik halus subjek. Mainan karambol diharapkan dapat menjadi media yang mampu menarik minat dalam meningkatkan kemampuan motorik halus subjek tunagrahita sedang dalam kegiatan menulis maupun kegiatan belajar-mengajar yang lain. dengan kemampuan motorik halus yang tidak terhambat secara otomatis akan memudahkan guru maupun subjek untuk mencapai tahap belajar-mengajar selanjutnya.

3. Kepada Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini menjelaskan tentang pengaruh permainan edukasi karambol terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang di SLB Negeri Garut Kota. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih menggali informasi terkait pengaruh permainan lainnya yang lebih baik dari

segi literature maupun pengambilan data. Oleh karena itu, kepada peneliti selanjutnya agar dikaji lebih lanjut mengenai metodologi yang digunakan, analisis lebih lanjut pada subjek penelitian dan *Follow up* lebih lanjut dari hasil penelitian agar hasil yang didapatkan lebih luas, tepat dan jelas.