

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data secara keseluruhan, maka dapat ditarik simpulan bahwa penggunaan permainan lego dapat mengurangi *self stimulatory behavior* pada anak autis di SPLB-C YPLB Bandung. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi pada fase baseline (A1), dilanjutkan fase intervensi (B) dimana hasilnya mengalami penurunan baik frekuensi dan durasi ketika *self stimulatory behavior* muncul, dan kemudian dilanjutkan fase pengulangan baseline (A2) yang juga mengalami penurunan perilaku dibandingkan dengan sebelum diberikan intervensi. Dengan demikian tujuan dalam penelitian ini terjawab yakni bahwa terdapat pengaruh permainan lego dalam mengurangi *self-stimulatory behavior (stimming)* pada siswa autis.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan penelitian, permasalahan, serta penjelasan dalam bab sebelumnya, maka ada beberapa saran atau rekomendasi diantaranya:

1. Bagi Guru

Permainan lego dapat dijadikan sebagai kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan. Permainan lego juga dapat dijadikan alternatif untuk mengalihkan perhatian anak autis yang memiliki *self stimulatory behavior (stimming)* pada saat pembelajaran di dalam kelas karena permainan lego juga tidak hanya menarik perhatian anak tetapi juga untuk mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir kreatif.

2. Bagi Orangtua

Orangtua lebih memahami tentang *self stimulatory behavior* yang terjadi pada anak autis sehingga ketika di rumah orangtua dapat secara rutin memberikan permainan sejenis dengan permainan lego. Misalnya permainan bola-bola yang memiliki banyak warna atau permainan lain yang

disukai oleh anak untuk mengurangi kebiasaan menekan-nekan mata sendiri yang dilakukan oleh siswa autis.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan untuk memfasilitasi media permainan lego dalam mengurangi *self stimulatory behavior* (menekan-nekan mata sendiri) pada siswa autis. Misalnya menyediakan permainan lego di dalam kelas agar anak dapat menggunakan permainan lego ketika *self stimulatory behavior* muncul.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan kegiatan serupa atau lanjutan, peneliti merekomendasikan agar lebih memperdalam mengenai *self stimulatory behavior* yang muncul pada siswa autis, memperluas metode permainan yang digunakan sebagai intervensi, serta melengkapi kekurangan penelitian ini. Penelitian yang sejenis dapat dilakukan pada siswa autis yang memiliki bentuk *self stimulatory behavior* lainnya. Misalnya dapat diberikan permainan lego pada siswa autis yang memiliki *self stimulatory behavior* berupa mengepak-ngepakkan tangan.