

BAB V

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari keseluruhan data yang telah peneliti peroleh, maka dapat ditarik satu kesimpulan yaitu bahwasanya keterampilan motorik kasar pada aspek gerak berjalan dan gerak keseimbangan peserta didik tunanetra di SLBN A Citeureup Cimahi yang berinisial I setelah dilakukan *Intervensi* menggunakan permainan tradisional Kucing-kucingan mengalami peningkatan.

Keterampilan motorik kasar aspek gerak berjalan peserta didik meningkat Berdasarkan analisis dalam kondisi pada gerak berjalan, dapat diketahui bahwa kecenderungan stabilitas pada *baseline-1* adalah 100%, artinya adalah data stabil karena seluruh data berada pada rentang stabil. Pada kondisi *Intervensi* memiliki kecenderungan *Intervensi* sebesar 100%, artinya kecenderungan stabilitasnya adalah data stabil karena seluruh data berada pada rentang stabil. Sedangkan pada *baseline-2* kecenderungan stabilitasnya sebesar 100%, artinya adalah data stabil karena seluruh data berada pada rentang stabilitas. Setelah semua data dari kondisi *baseline-1* (A-1), *Intervensi* (B), dan *baseline-2* (A-2) terkumpul, maka peneliti mengolah data dan menganalisisnya untuk melihat peningkatan kemampuan subjek. Terjadi peningkatan *mean level* dari 33% pada *baseline-1* berubah menjadi 67% pada kondisi *Intervensi* dan meningkat lagi menjadi 100% pada kondisi *baseline-2*.

Keterampilan motorik kasar aspek gerak keseimbangan peserta didik meningkat Pada hasil analisis dalam kondisi gerak keseimbangan, dapat diketahui bahwa kecenderungan stabilitas pada *baseline-1* adalah 100%, artinya adalah data stabil karena seluruh data berada pada rentang stabil. Pada kondisi *Intervensi* memiliki kecenderungan *Intervensi* sebesar 100%, artinya kecenderungan stabilitasnya adalah data stabil karena seluruh data berada pada rentang stabil. Sedangkan pada *baseline-2* kecenderungan stabilitasnya sebesar 100%, artinya adalah data stabil karena seluruh data berada pada rentang

stabilitas. Setelah semua data dari kondisi *baseline-1* (A-1), *Intervensi* (B), dan *baseline-2* (A-2) terkumpul, maka peneliti mengolah data dan menganalisisnya untuk melihat peningkatan kemampuan subjek. Terjadi peningkatan *mean level* dari 26,11% pada *baseline-1* berubah menjadi 37% pada kondisi *Intervensi* dan meningkat lagi menjadi 56,11% pada kondisi *baseline-2*. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Kucing-kucingan dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar khususnya pada gerak berjalan dan gerak keseimbangan pada anak tunanetra di SLBN A Citeureup Cimahi.

Kesimpulan tersebut diambil berdasarkan perbandingan antara sebelum *Intervensi* dan setelah diberikan *Intervensi* / perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional kucing-kucingan. Kemampuan motorik kasar gerak berjalan maupun gerak keseimbangan anak meningkat setelah diberikan *Intervensi* dengan menggunakan permainan tradisional kucing-kucingan, pada saat sebelum mendapatkan *Intervensi* cara berjalan peserta didik yakni menyeret-nyeret kakinya setelah dilakukan *Intervensi* anak berjalan dengan mengangkat dan mengayunkan kakinya seperti orang berjalan pada umumnya. Begitu pula pada aspek gerak keseimbangan, durasi berdiri dengan berpijak pada satu kaki setelah mendapatkan *Intervensi* mengalami peningkatan. Setelah mendapatkan *Intervensi* peserta didik secara bertahap dapat berdiri dengan baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar tunanetra. Hal ini juga dapat ditunjukkan dengan meningkatnya hasil *mean level* dari setiap fase *baseline-1* (A-1), *Intervensi* (B) dan *baseline-2* (A-2), baik pada masing-masing aspek yaitu diantaranya aspek gerak berjalan (berjalan maju, berjalan mundur) dan Gerak Keseimbangan (statik, dinamik).

Pertanyaan pada rumusan masalah pada bab I dan hasilnya dijawab berdasarkan perhitungan bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Kucing-kucingan dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak tunanetra di SLBN A Citeureup Cimahi.

4.1 Implikasi

4.1.1 Bagi Pendidik

Permainan tradisional Kucing-kucingan dapat dijadikan sebagai salah satu permainan yang dapat mengisi kekosongan waktu dalam kegiatan pramuka maupun kegiatan-kegiatan yang membutuhkan semangat pada peserta didik khususnya pada peserta didik Tunanetra. Dengan menggunakan permainan tradisional Kucing-kucingan dapat menciptakan keaktifan pada ruang gerak anak khususnya pada motorik kasar gerak berjalan dan gerak keseimbangan yang nantinya juga akan menambah semangat dalam beraktifitas terlebih permainan tradisional Kucing-kucingan membutuhkan lebih dari lima orang pemain yang bisa bergerak secara aktif, anak juga dapat lebih mengoptimalkan pendengaran dengan bantuan media bunyi yang digunakan para pemain.

Permainan yang menyenangkan terlebih dekat dan lekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik akan sangat efektif dipergunakan untuk menambah minat anak dalam bergerak secara leluasa seperti halnya permainan tradisional Kucing-kucingan ini.

4.1.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap segala informasi yang didapat dari hasil penelitian ini bisa menjadi rujukan yang dapat dipergunakan secara baik sesuai prosedur yang berlaku oleh peneliti lainnya, dengan karakteristik peserta didik yang sama maupun berbeda. Peneliti selanjutnya dapat memodifikasi cara bermain ataupun menambahkan tahap demi tahap dalam setiap permainan tradisional kucing-kucingan, karena peluang untuk dapat memodifikasi permainan tradisional Kucing-kucingan menjadi lebih menarik dari sebelumnya sangatlah luas, terlebih dampak positif dari permainan tradisional Kucing-kucingan sungguh sangat banyak.