

BAB V

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi, analisis dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa permainan lego berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang, yang ditunjukkan dengan meningkatnya *mean level* pada setiap fase. Dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pada fase baseline (A-1) terlihat bahwa subjek sudah mampu meraih, dengan memegang dengan menggunakan tangan kiri namun masih belum tepat, sementara itu tangan sebelah kanan belum mampu untuk meraih, dan memegang karena anak tidak membiasakan diri menggunakan tangan kanan.
2. Pada fase intervensi (B) telah terjadi peningkatan kemampuan motorik halus yaitu anak mampu meraih dan memegang menggunakan tangan kiri lebih baik dari fase baseline (A-1), sedangkan untuk tangan sebelah kanan mengalami peningkatan karena anak yang awalnya tidak mau menggunakan tangan kanan setelah melihat permainan lego anak merasa tertarik dan mulai mau mencoba menggunakan tangan sebelah kanan.
3. Pada fase terakhir yaitu fase baseline (A-2) terjadi penurunan dibanding dengan intervensi (B) namun lebih tinggi dibandingkan pada fase baseline (A-1) karena pada fase baseline 1 subjek belum mau menggunakan tangan sebelah kanan, pada baseline 2 anak mampu menggunakan tangan sebelah kanan meskipun belum tepat.

Resti Cintarsmi, 2012

Pengaruh permainan Lego terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang di SLB ABC YPLAB Lembang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Merujuk pada pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan lego dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang.

B.IMPLIKASI

Penggunaan permainan merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran bagi anak tunagrahita sedang. Hal-hal yang sulit disampaikan pada anak akan terjembatani oleh adanya permainan, dalam penelitian ini permainan lego merupakan alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang, dengan adanya permainan ini kegiatan pembelajaran menjadi tidak membosankan bagi anak, pengalaman seperti ini membawa anak pada situasi belajar yang menyenangkan, berdasarkan penelitian di lapangan, implikasi yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi pihak sekolah dan guru

Mengacu pada keberhasilan penelitian, permainan lego dapat menjadi bahan pertimbangan sebagai media pembelajaran, oleh karena permainan tersebut bisa dimanfaatkan untuk melatih kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita sedang, untuk itu pemilihan permainan lego harus dipertimbangkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga keselarasan media dan kebutuhan belajar untuk anak terpenuhi. Guru dapat termotivasi untuk mengadakan inovasi-inovasi pembelajaran menggunakan permainan ini, tentunya tidak hanya untuk kemampuan motorik halus tetapi dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan lain, seperti kemampuan konsentrasi.

Resti Cintarsmi, 2012

Pengaruh permainan Lego terhadap peningkatan kemampuan motorik halus anak tunagrahita sedang di SLB ABC YPLAB Lembang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Bagi Orang Tua

Permainan lego dapat menjadi acuan untuk menimbulkan dan memotivasi minat anak. Permainan ini tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan motorik halus saja tetapi juga bisa untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi, pengenalan warna, pengenalan bentuk geometri, dll. Orang tua dapat membimbing anaknya saat sedang di rumah dengan bermain dengan menggunakan permainan lego, di samping anak akan menyukai permainan tersebut anak pun dapat sekaligus belajar dan mendapat ilmu.

3. Bagi penelitian selanjutnya

Diharapkan informasi yang diperoleh dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan oleh peneliti lain, karena hasil penelitian ini hanya berlaku bagi subjek pada saat penelitian ini. Sehingga ada baiknya dilakukan penelitian pada subyek yang lain dengan karakteristik yang berbeda. Peneliti berikutnya dapat menggunakan alat/instrumen yang berbeda ataupun alat/instrumen yang sama tetapi dengan desain penelitian yang berbeda seperti menggunakan desain penelitian A-B-A-B dengan jumlah sesi dan waktu yang lebih panjang ataupun dengan metode penelitian yang berbeda, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih baik dan dapat menemukan penemuan-penemuan baru yang dapat melengkapi kekurangan-kekurangan penelitian yang penulis lakukan.