

## BAB V

### KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi, analisis dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa media CD interaktif edu games berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan memahami perintah terhadap anak *Autistic Spectrum Disorder* (ASD), yang ditunjukkan dengan meningkatnya *mean level* pada setiap fase. Pada fase baseline (A-1) terlihat bahwa subjek belum mampu melakukan perintah dengan benar dan hanya merespon beberapa perintah saja. Selanjutnya pada fase intervensi (B-1) telah terjadi peningkatan kemampuan memahami perintah pada subjek yang mampu melakukan sebagian besar perintah dengan benar dalam kurun waktu kurang dari satu menit dan skor tertinggi dari ketiga fase terdapat pada fase intervensi. Pada fase terakhir yaitu fase baseline (A-2) terjadi peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan pada fase baseline (A-1), subjek sudah mampu melakukan sebagian besar perintah yang diterimanya, walaupun belum semua perintah yang diberikan dapat dilakukan dengan benar.

Merujuk pada pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media CD interaktif edu games dapat meningkatkan kemampuan memahami perintah pada anak ASD.

## **B. Implikasi**

Penggunaan media merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran bagi anak ASD. Hal-hal yang sulit disampaikan pada anak akan terjembatani oleh adanya media, dalam penelitian ini media CD interaktif edu games ini merupakan alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan memahami perintah pada anak ASD, dengan adanya media ini pembelajaranpun menjadi hal yang tidak monoton, 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, media CD interaktif edu games dapat menjadi bahan pertimbangan sebagai media pembelajaran, oleh karena media tersebut bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pelajaran, untuk itu pemilihan media khususnya media CD interaktif edu games harus dipertimbangkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga keselarasan media dan kebutuhan belajar untuk anak terpenuhi. Guru dapat termotivasi untuk mengadakan inovasi-inovasi pembelajaran menggunakan media ini, tentunya tidak hanya untuk kemampuan memahami perintah tetapi dapat digunakan untuk pelajaran-pelajaran lain yang dapat disajikan dari media CD interaktif edu games tersebut.

## 2. Untuk jurusan Pendidikan Luar Biasa

Jurusan Pendidikan Luar Biasa dapat menggunakan media CD interaktif edu games dalam upaya meningkatkan kemampuan memahami perintah anak ASD. Pihak jurusan dalam kaitannya dengan Laboratorium PLB dapat mengadakan pendekatan dalam pembelajaran dengan menggunakan media CD interaktif edu games pada anak yang memiliki masalah dalam hal memahami perintah.

## 3. Bagi Orang Tua

Media interaktif edu games dapat menjadi acuan untuk menimbulkan dan memotivasi minat belajar anak. Media ini tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan memahami perintah saja tetapi juga bisa untuk meningkatkan kemampuan berhitung, pembendaharaan kosakata, pengenalan warna, dll. Orang tua dapat membimbing anaknya saat sedang di rumah dengan bermain dengan menggunakan media CD interaktif edu games, di samping anak akan menyukai permainan tersebut anak pun dapat sekaligus belajar dan mendapat ilmu.

## 4. 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.

