

BAB III KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari pembahasan mengenai pengembangan bermain bagi anak tunagrahita sedang ini adalah sebagai berikut :

Secara umum bahwa peranan bermain bagi aspek perkembangan anak tunagrahita, yaitu dapat memberikan pengalaman pada anak berhadapan dengan masalah dan menanggapi sebagai sesuatu hal yang menantang. Sehingga diharapkan ketika menjadi orang dewasa, ia menjadi pribadi yang optimis dan kreatif dalam menghadapi kendala – kendala kehidupan.

Secara khusus, kegiatan bermain dapat mempengaruhi berbagai aspek perkembangan, meliputi perkembangan fisik, kognisi, intelektual, emosi dan sosial. Bermain menjadi semakin penting bagi proses pendidikan anak, sebab pada saat anak – anak bergembira kegiatan belajar menjadi sangat efektif. Bermain merupakan iklim belajar yang paling optimal bagi anak, maka sangatlah tepat jika aktivitas bermain ini digunakan sebagai media tumbuh kembang anak tidak terkecuali anak tunagrahita sedang.

Penetapan tujuan merupakan hal yang cukup penting dalam melakukan program bermain. Karena dengan penetapan tujuan, permainan dibuat dan diberikan sesuai kebutuhan dan kemampuan anak. Memilih jenis permainan yang tepat dengan didasarkan pada tujuan dan alat – alat yang sesuai merupakan hal yang harus dilakukan dalam pengembangan bermain.

B. Saran

1. Orang tua adalah pihak yang paling utama dalam melaksanakan program bermain ini , mengingat proses bermain ini dimulai dari sebelum anak memasuki sekolah dan sekalipun sudah memasuki sekolah , pengembangan bermain tetap dilakukan di rumah hal ini didasari karena keterbatasan sarana dan prasarana yang ada.
2. Hendaknya guru meningkatkan kemampuan untuk penguasaan materi – materi permainan yang dapat diberikan kepada anak tunagrahita sedang dengan cara banyak berdiskusi sesama guru mencari dan merumuskan teknik-teknik permainan dan alat-alat permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
3. Pihak sekolah dan orang tua perlu mendukung terhadap pengembangan program bermain pada anak tunagrahita sedang dengan cara mengadakan alat – alat permainan yang menunjang pada pembelajaran. Hendaknya dalam memilih alat bermain, didasari oleh pertimbangan , yaitu : Mainan harus menarik, tahan lama, serbaguna, mudah dimanipulasi, murah dan mudah di dapat. Selain pertimbangan diatas, keamanan juga merupakan unsur yang penting yang harus dipertimbangkan dalam mengupayakan aktivitas bermain ini, sehingga terhindar dari hal-hal yang membahayakan.