

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, diperoleh kesimpulan bahwa permainan dengan teman sebaya memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan *target behavior* yang diinginkan. Target behavior yang dimaksud adalah kemampuan menunjukkan objek yang diinginkan dan kemampuan mengungkapkan keinginan secara lisan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya *mean level*.

Dalam penelitian ini intervensi yang diberikan oleh peneliti melalui permainan dengan teman sebaya ini adalah bagaimana cara subjek untuk dapat menunjukkan objek yang ia inginkan dan mengungkapkan keinginannya secara lisan kepada temannya melalui beberapa permainan yang *disetting* oleh peneliti dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal subjek.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan dengan teman sebaya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis. Dengan permainan ini kedua subjek secara perlahan menunjukkan perubahan kemampuan komunikasi menjadi lebih baik. Subjek telah terbiasa untuk menunjukkan objek yang diinginkan dan mengungkapkan keinginannya secara lisan kepada teman atau orang yang ada di sekitarnya. Namun diantara kedua *target behavior* tersebut kedua subjek lebih menunjukkan peningkatan pada saat mengungkapkan keinginan secara lisan sesuai dengan yang ditunjukkan dalam grafik.

Dengan demikian hasil penelitian ini dapat menjawab hipotesis dalam penelitian ini bahwa permainan dengan teman sebaya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis.

B. Rekomendasi

Atas dasar kesimpulan yang telah dikemukakan di atas yang menunjukkan bahwa permainan dengan teman sebaya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi anak autis, maka peneliti memberikan rekomendasi untuk kepentingan:

1. Pengembangan ilmu

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berharga pada perkembangan ilmu terutama pada penerapan model-model pembelajaran untuk meningkatkan hasil proses belajar di sekolah. Sehingga sekolah dapat mencoba berbagai model atau strategi pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik.

2. Pengembangan kurikulum pembelajaran

Peneliti memiliki pandangan bahwa permainan dengan teman sebaya ini dapat dijadikan pilihan oleh pihak sekolah dalam mengembangkan kemampuan komunikasi kepada anak autis. Karena permainan ini bersifat menyenangkan dan mudah dilakukan, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif pengembangan kurikulum pembelajaran yang berpusat kepada kebutuhan siswa.

3. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini berlaku bagi subjek pada saat penelitian berlangsung. Untuk itu, peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pada subjek yang sama dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda juga kepada subjek lain yang memiliki karakteristik yang berbeda. Selain itu peneliti selanjutnya dapat mencoba menerapkan permainan ini terhadap sasaran perilaku lain selain meningkatkan kemampuan komunikasi, tentunya dengan permainan dan kreatifitas yang lebih menarik.