

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Tunalaras merupakan individu yang cenderung menunjukkan suatu perilaku yang menyimpang tidak sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku di lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil pembahasan penelitian pada bab IV, terdapat peningkatan keterampilan kerjasama melalui permainan terompah panjang pada anak tunalaras di SLB E Prayuwana Yogyakarta. Setelah diberikan perlakuan atau *treatment* sebanyak empat kali pertemuan berupa pelaksanaan permainan terompah panjang, hasil *post test* menunjukkan adanya peningkatan skor sejumlah 40.

Secara keseluruhan anak tunalaras dapat dikatakan mampu berkerjasama dengan teman sekelompoknya atau tim terlihat dari mulai memainkan permainan terompah panjang. Peningkatan kemampuan kerjasama dalam bermain permainan terompah panjang yaitu dengan cara anak mampu bermain secara berkelompok dari awal hingga akhir. Dapat dikatakan bahwa adanya pengaruh signifikan terhadap keterampilan kerjasama anak tunalaras. Hal tersebut ditunjukkan dari adanya nilai atau skor pada setiap dilakukan *pretest*, *intervensi*, dan *posttest*.

#### B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dijelaskan, maka terdapat beberapa hal yang perlu peneliti sampaikan sebagai suatu rekomendasi dalam pembelajaran di sekolah, antara lain sebagai berikut :

##### 1. Bagi Guru dan Pihak Sekolah

Pemberian materi khususnya mengenai mata pelajaran olahraga akan menjadi menarik dan dapat mudah melatih terhadap kerjasama jika menggunakan metode-

metode permainan yang menyenangkan dan menggunakan hal-hal yang ada dalam diri anak.

Metode permainan terompah panjang dapat menjadi pertimbangan gurudan sekolah dalam penyampaian pembelajaran olahraga khususnya melatihkerjasama dan kekompakan satu sama lain dapat menggunakan metode permainan terompah panjang.

## 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti pengaruh permainan tradisional terompah panjang terhadap peningkatan keterampilan kerjasama anak tunalaras diharapkan dapat lebih mengembangkan media permainan yang digunakan. Pada mata pelajaran olahraga khususnya pada aspek-aspek yang belum pernah diteliti sebelumnya dan dapat dilaksanakan penelitian dengan peserta didik dan data yang digunakan juga lebih banyak sehingga penelitian dapat digeneralisasikan