

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Modifikasi Permainan *Puzzle* X GAWAN (Gambar Hewan) pada Siswa Kelas I Tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kemampuan motorik kasar pada siswa kelas I tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri menunjukkan hasil yang positif. Pada siklus II siswa mampu berjalan dengan arah yang lebih terkontrol, membawa kepingan *puzzle* tanpa terjatuh, serta menyusun gambar hewan dengan posisi tubuh yang lebih seimbang. Gerakan siswa juga tampak lebih luwes dan tidak kaku, menunjukkan adanya peningkatan koordinasi dan kelincahan gerak.
2. Proses pelaksanaan modifikasi permainan *puzzle* x GAWAN (Gambar Hewan) dilaksanakan melalui pembelajaran yang dirancang secara bertahap dan sistematis sesuai dengan karakteristik siswa tunagrahita. Permainan dimodifikasi dengan melibatkan aktivitas gerak seperti berjalan, mengambil, membawa, dan menyusun kepingan *puzzle* bergambar hewan. Proses pembelajaran dilakukan dengan pemberian contoh gerakan, instruksi yang sederhana, serta pengulangan aktivitas secara konsisten. Permainan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, serta meningkatkan perkembangan motorik kasar.

3. Efektivitas modifikasi permainan *puzzle* x GAWAN (Gambar Hewan) terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas I tunagrahita di SLB PGRI Kecamatan Puncu Kabupaten Kediri secara signifikan. Hal ini dapat dibuktikan pada hasil efektivitas siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 7%. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek koordinasi gerak, keseimbangan, kelincahan, dan kepercayaan diri siswa dalam melakukan aktivitas fisik. Dengan demikian, modifikasi permainan *puzzle* X GAWAN (Gambar Hewan) dapat dinyatakan efektif dan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran motorik kasar bagi siswa tunagrahita di SLB.

B. Saran

Dengan merujuk pada temuan dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan dan ditindaklanjuti oleh para pengambil kebijakan, yaitu:

1. Bagi Siswa

Siswa disarankan dapat mengikuti pembelajaran motorik kasar melalui permainan *puzzle* X GAWAN (Gambar Hewan) dengan penuh semangat dan keaktifan. Melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan bermain, siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar, kepercayaan diri, serta kemandirian dalam aktivitas fisik sehari-hari.

2. Bagi Guru

Guru di SLB diharapkan dapat memanfaatkan modifikasi permainan *puzzle* X GAWAN (Gambar Hewan) sebagai salah satu alternatif

pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa tunagrahita. Selain itu guru disarankan untuk terus mengembangkan kreativitas dalam memodifikasi permainan sesuai dengan kemampuan dan karakteristik siswa, serta memberikan instruksi yang sederhana dan jelas.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran motorik kasar melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta memberikan kesempatan kepada guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis permainan. Sekolah juga disarankan untuk mendorong inovasi pembelajaran yang bersifat aktif dan menyenangkan, khususnya bagi siswa berkebutuhan khusus, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan subjek yang lebih luas dan waktu pelaksanaan yang lebih panjang agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian dapat dikembangkan dengan mengkaji pengaruh modifikasi permainan *puzzle* X GAWAN (Gambar Hewan) terhadap aspek perkembangan lain, seperti motorik halus, kognitif, sosial, dan emosional siswa tunagrahita, serta membandingkannya dengan jenis permainan edukatif lainnya.