

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan komponen penting yang telah dianalisis dalam analisis data dan pembahasan hasil penelitian, diketahui pada instrumen mengambil benda warna merah didapat tingkat perubahan data yang cenderung membaik dari tahap kondisi *baseline* (A1) ke tahap kondisi intervensi dan *baseline* (A2). Kecenderungan arah dari tahap kondisi *baseline* (A1) ke tahap kondisi intervensi (B) dan *baseline* (A2) cenderung menaik. Namun, data pada tahap kondisi *baseline* (A1) dan tahap kondisi intervensi (B) terlihat bervariasi (tidak stabil) dengan persentase stabilitas sebesar 33% dan 62,5%.

Lalu pada instrumen mengambil benda warna biru didapat tingkat perubahan yang membaik pada tahap kondisi *baseline* (A1) ke tahap kondisi intervensi (B), tetapi pada tahap kondisi *baseline* (A2) terlihat memburuk. Hal yang sama juga terjadi pada kecenderungan arah yang menaik pada tahap kondisi *baseline* (A1) ke tahap kondisi intervensi (B), namun menurun pada tahap kondisi *baseline* (A2). Data pada tahap

kondisi *baseline* (A1) dan intervensi (B) terlihat bervariasi (tidak stabil) dengan persentase 33% dan 62,5%.

Pada instrumen mengambil benda warna kuning didapat tingkat perubahan data yang memburuk pada tahap kondisi *baseline* (A1) ke tahap kondisi intervensi (B) tetapi terlihat membaik pada tahap kondisi *baseline* (A2). Kecenderungan arah terlihat berlawanan pada tahap kondisi *baseline* (A1) dengan tahap kondisi intervensi (B) dan *baseline* (A2). Hal tersebut mengindikasikan adanya peningkatan kecenderungan arah. Namun, data pada tahap kondisi *baseline* (A1) dan kondisi intervensi (B) terlihat bervariasi atau tidak stabil dengan presentase stabilitas sebesar 33% dan 37,5%.

Bertolak dari paparan tersebut, adanya kenaikan pada tingkat perubahan dan kecenderungan arah pada ketiga instrumen yang mengartikan adanya pengaruh intervensi yang diberikan yaitu kegiatan bermain terstruktur pada perilaku sasaran yang dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal warna, namun bervariasinya data yang terjadi pada ketiga instrumen juga dan adanya penurunan kecenderungan arah dan tingkat perubahan pada tahap kondisi *baseline* (A2) instrumen mengambil benda warna biru mengindikasikan bahwasanya pengaruh intervensi tersebut tidak menetap dan tidak dapat diyakini adanya pengaruh tersebut. Hal tersebut juga diperkirakan adanya pengaruh faktor lain saat dilakukan pengumpulan data.

## **B. Implikasi**

Bertolak dari hasil penelitian ini, penggunaan kegiatan bermain terstruktur dapat digunakan untuk meningkatnya kemampuan mengenal warna pada peserta didik jika dilakukan dengan konsisten dan kontinu. Kegiatan bermain dapat digunakan guru dalam mengajarkan kemampuan atau ketrampilan lainnya pada peserta didik dengan media yang berbeda secara kontinu dan konsisten. Karena, kegiatan bermain secara tidak langsung merangsang kegiatan berpikir peserta didik berkebutuhan khusus jika difasilitasi dan diarahkan. Dan jika dilakukan secara berkelanjutan, maka kemampuan peserta didik akan terlihat lebih optimal.

Kegiatan bermain terstruktur juga akan lebih efektif jika penggunaannya dilakukan di rumah. Orang tua dapat menerapkan metode tersebut di rumah bersamaan dengan penggunaan metode oleh guru di sekolah secara konsisten. Adanya kerjasama antara guru dan orangtua akan membuat program yang ada menjadi lebih maksimal dalam pencapaian dan penguasaannya. Tanpa adanya kerjasama tersebut, akan sulit untuk mencapai kemampuan yang diharapkan

### **C. Saran**

Mengacu pada penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat menggunakan kegiatan bermain terstruktur dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada peserta didik dengan autisme. Pada pelaksanaannya, guru harus secara konsisten dalam memfasilitasi dan mengarahkan peserta didik agar kemampuan peserta didik terus berkembang.
2. Bagi orang tua, agar melaksanakan kegiatan bermain terstruktur di rumah. Kegiatan bermain dapat secara alami dilakukan orang tua dengan anaknya dirumah. Saat anak bermain, orang tua dapat memasuki dunia anak dan secara tidak langsung ikut mengarahkan anak dalam mencapai kemampuan yang diharapkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat mengembangkan kegiatan bermain dalam meningkatkan kemampuan dan ketrampilan yang dimiliki anak.