

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Tujuan dari produk media yang dihasilkan dari penelitian ini adalah *game finger ball* untuk menstimulus motorik halus dalam menulis permulaan siswa dengan *Cerebral Palsy* tipe Spastik, dari media ini siswa dapat belajar dengan aktif dan menyenangkan bersama teman – temannya.

Pengembangan media *game finger ball* sebelum diuji cobakan divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli *cerebral palsy*, dan ahli materi. Kemudian setelah direvisi sesuai dengan validasi dan masukan dari ahli media diuji cobakan ke siswa *cerebral palsy* tipe Spastik di sekolah SLBD YPAC Jakarta untuk mendapatkan hasil. Dari hasil ujicoba dapat disimpulkan bahwa media *game finger ball* dapat menstimulus motorik halus siswa dalam menulis permulaan dan menjadi salah satu media pembelajaran untuk pembelajaran menulis.

B. Implikasi

Pengembangan *game finger ball* dikembangkan oleh peneliti untuk menstimulus kemampuan menulis permulaan siswa tunadaksa *Cerebral Palsy* tipe spastik. Pengembangan *game finger ball* juga menyesuaikan

dengan karakteristik siswa sehingga memudahkan siswa dalam penggunaannya terutama dalam pembelajaran menulis.

Penelitian ini berpengaruh pada pembelajaran di SLB D – D1 YPAC Jakarta, dalam pembelajaran sensory – motor terutama dalam menulis siswa yang dapat dimanfaatkan dalam perkembangan motorik halus siswa *Cerebral Palsy*. Serta diharapkan media pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam pengajaran utamanya dalam mengatasi permasalahan menulis siswa.

C. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran, sebagai berikut :

1. Dalam mengembangkan potensi motorik halus dalam menulis yang dimiliki siswa diperlukan kerjasama guru.
2. Untuk guru media *game finger ball* berguna sebagai alat bantu pembelajaran yang baik terutama dalam pembelajaran sensory motor.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan lebih jauh media *game finger ball* agar menjadi media pembelajaran yang lebih baik.