

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Dari nilai yang diperoleh pada uji kelompok kecil diketahui bahwa skor empiris diperoleh sebesar 70,91% (Layak Digunakan) maka dapat dinyatakan bahwa produk permainan *edu game model circuit* efektif terhadap anak tuna grahita ringan. Dari nilai yang diperoleh pada uji kelompok besar diketahui bahwa skor empiris diperoleh sebesar 87,86 % (Sangat Layak Digunakan). Artinya penelitian ini sudah cukup untuk ketahuinya permainan *edu game model circuit* terhadap kebutuhan dan kemampuan anak tuna grahitarangan pada SLB-CYPAC Medan Hasil uji efektivitas dan efisiensi di atas adalah 91,33% dalam kategori sangat layak digunakan atau sangat efektif. Sehingga artinya pengembangan permainan *edu game model circuit* ini dapat diterapkan nantinya dalam belajar pendidikan jasmani siswa anak tuna grahita ringan.

#### 5.2. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi penelitian ini :

- 1) Implikasi Teoritis
  - a. Permainan *edugame model circuit* memberikan dampak pada kemampuan gerak fundamental siswa. Pemilihan permainan dalam penelitian akan sangat berpengaruh pada dampak gerak dasar. Seberapa besar unsure gerak dasar dalam permainan tersebut akan berdampak pada kemampuan anak.

- b. Permainan *edugame model circuit* memberikan respon bahagia dan senang terhadap siswa yang melakukannya. Karena permainan ini menarik perhatian anak, anak penasaran dengan media-media yang ditampilkan serta penasaran dengan konsep permainan yang disediakan.
- c. Pemilihan konsep gerak dasar sangat menarik, karena selama ini permainan di SLB sifatnya masih mirip dengan permainan anak normal.

## 2) Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran pembelajaran pendidikan jasmani adaptif dengan permainan *edugame model circuit* untuk melihat sejauh mana motivasi, minat dan kemampuan gerak dasar siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bahan ajar pada guru pendidikan jasmani adaptif, dimana dari permainan *edugame model circuit* ini unsur gerak dasar sangat banyak dilakukan.

### 5.3. Saran Dan Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang ada, maka saran yang dikemukakan sebagai berikut:

- a) Permainan *edugame model circuit* biasa diterapkan di SLB untuk anak tuna grahita.
- b) Kepada guru agar semakin kreatif dalam berkarya.
- c) Siswa dengan ketunaanlainnya biasa diajarkan *edugame model circuit*.

### 5.2.3 Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk penelitian lebih lanjut, peneliti memberikan beberapa saran untuk dilakukan, yaitu

1. Permainan *edugame model circuit* diharapkan dapat di terapkan pada anak SLB  
Karena melalui permainan ini dapat mengembangkan aspek kognitif siswa.
2. Permainan *edugame model circuit* ini diharapkan dapat disosialisasikan pada guru pendidikan jasmani untuk SLB.

