

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tentang efektivitas penggunaan permainan *clay slime* terhadap peningkatan motorik halus pada anak autisme di autis center bengkulu, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Karakteristik responden sebagian besar Anak Autisme berusia 5 tahun yaitu 7 orang responden (46,7%) dan jenis kelamin laki-laki berjumlah 13 orang (86,7%).
2. Peningkatan motorik halus responden sebelum diberikan permainan *clay slime* pada Anak Autisme di Autis Center Bengkulu didapatkan nilai rata-rata 4,53 yang sebagian besar belum berkembang.
3. Peningkatan motorik halus responden setelah diberikan permainan *clay slime* pada Anak Autisme di Autis Center Bengkulu didapatkan nilai rata-rata 8,60 yang masuk dalam kategori berkembang.
4. Terdapat pengaruh permainan *clay slime* terhadap peningkatan motorik halus pada Anak Autisme di Autis Center Bengkulu dengan nilai $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$.

B. Saran

Adapun saran dari penelitian ini adalah:

1. Guru atau Pengajar

Disarankan kepada guru yang mengajar di Autis Center Bengkulu yang memiliki kesulitan membantu anak didiknya dalam meningkatkan kemampuan motorik halus untuk memberikan terapi permainan *Clay Slime* sebagai alat alternatif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus Anak Autisme

2. Orangtua Anak

Disarankan kepada orangtua anak untuk memberikan stimulus motorik halus kepada anak berupa terapi permainan *Clay Slime* dan terapi lainnya yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus.

3. Anak-Anak

Bagi anak-anak yang mengikuti proses penelitian ini, diharapkan mampu mempertahankan kemampuan motorik halus melalui permainan *Clay Slime*

4. Peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan kegunaan permainan *Clay Slime* ini dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.