

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP ARAH  
MELALUI PERMAINAN GERAK DAN IRAMA  
(Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas D.II/C  
SDLB Tarantang Kabupaten Limapuluhkota)**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Biasa  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S1)*



Oleh

**RUSJAYANTI  
NIM. 58453**

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

## PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang*

**Judul** : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Arah melalui Permainan Gerak dan Irama (Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas D.II/C di SDLB Tarantang Kabupaten Limapuluh Kota).

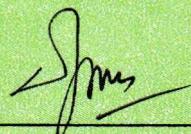
**Nama** : Rusjayanti  
**NIM** : 58453  
**Jurusan** : Pendidikan Luar Biasa  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2012

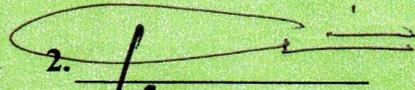
### Tim Penguji

### Tanda Tangan

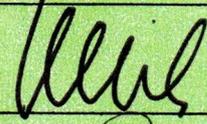
**Ketua:** Dra. Hj. Yarmis Hasan, M.Pd.

1. 

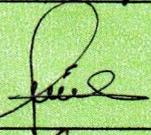
**Sekretaris:** Drs. Amsyaruddin, M.Ed.

2. 

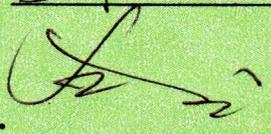
**Anggota:** Drs. Tarmansyah, Sp.Th., M.Pd.

3. 

**Anggota:** Drs. Ardisal, M.Pd.

4. 

**Anggota:** Drs. Yosfan Azwandi

5. 

## ABSTRAK

Rusjayanti, (2012). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Arah melalui Permainan Gerak dan Irama (Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas D.II/C di SDLB Tarantang Kabupaten Limapuluh Kota).Skripsi. PLB FIP UNP.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan anak tunagrahita ringan kelas D.II belum mengenal konsep arah. Dari hasil asesmen anak tidak dapat menunjukkan arah kiri dan kanan, atas dan bawah dan sebagainya. Kalau disuruh mengambil pena di bawah meja anak melihatnya tetap di atas meja. Oleh sebab itu dalam penelitian ini digunakan permainan gerak dan irama untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep arah pada anak tunagrahita ringan kelas D.II.

Jenis penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas (*classroom action research*) dilakukan dalam bentuk berkolaborasi dengan teman sejawat. Subjek penelitian yaitu anak tunagrahita ringan kelas D.II SDLB Tarantang Kabupaten Limapuluh Kota berjumlah tiga orang dan satu orang guru. Data diperoleh melalui observasi dan tes. Kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) proses pembelajaran mengenal konsep arah dengan permainan gerak dan irama dilakukan dengan dua siklus. Siklus I dilakukan dilakukan tujuh kali pertemuan dan siklus II sebanyak empat kali pertemuan. Masing-masing siklus diawali dengan kegiatan perencanaan, pelaksanaan (kegiatan awal, inti dan akhir), observasi, analisis dan dan refleksi. 2) Hasil dari pembelajaran dengan permainan gerak dan irama terhadap kemampuan mengenal konsep arah meningkat. Hal ini dapat dilihat sebelum perlakuan kemampuan mengenal konsep arah anak masih rendah yakni: Gd dan Rz (16,7%) serta Al (8,3%). Setelah siklus I telah meningkat yakni kemampuan Gd adalah (75%), Rz dan Al sudah (66,7%). Sedangkan pada siklus II semakin meningkat, dimana dimana Gd sudah mengenal enam konsep arah yang diujikan (muka, belakang, atas, bawah, kiri dan kanan) berarti kemampuan Gd sudah maksimal (100%), sedangkan Rz (91,7%) dan Al (83,3%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan permainan gerak dan irama dapat meningkatkan konsep arah anak tunagrahita ringan kelas D.II/C di SDLB Tarantang Kabupaten Limapuluh. Disarankan pada pihak sekolah, guru dan peneliti selanjutnya untuk dapat menggunakan permainan gerak dan irama dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep arah atau konsep lainnya.

## ABSTRACT

**Rusjayanti, (2012). Improve the ability to know through the Arab concept of motion and rhythm games (Classroom Action Research in Child Tunagrahita Lightweight Class D.ii / C in the Elementary School District Fifty Extraordinary Tarantang City). Thesis. Special Education Faculty of Education, State University of Padang.**

The research was motivated by the problems of children Tunagrahita D.ii yet lightweight class with applicable concept of direction. Assessments of the child cannot point to the left and right, up and down and so on. If asked to pick up a pen under the table to see the child remains on the table. Therefore in this study used a game of movement and rhythm to enhance the ability of the concept of the child with applicable light Tunagrahita class D.II

This type of study is a class act (classroom action research) is done in collaboration with colleagues. Research subjects are children Tunagrahita D.ii mild grade Elementary School District Fifty Extraordinary Tarantang City amounted to three men and one teacher. Data obtained through observation and tests. Then analyzed qualitatively and quantitatively.

The results showed that 1) the concept of the learning process with games of movement and rhythms done in two cycles. I do booking cycle of meetings and seven times as much as four times a second cycle of meetings. Each cycle begins with the planning, implementation (initial activity, core and end), observation, and analysis and reflection. 2) The results of learning with games of movement and rhythm to the increased ability of the concept. It can be seen prior to treatment the concept of the child's ability is still low at: Gd and Rz (16.7%) and Al (8.3%). After the cycle I have increased the ability of Gd is (75%), Rz and Al was (66.7%). Whereas in the second cycle is increasing, which Gd had known where the concept of the six tested (front, rear, top, bottom, left and right) means that Gd has a maximum capacity (100%), whereas Rz (91.7%) and Al (83.3%). It can be concluded that learning to play the rhythm of movement and can increase the child's concept of mild grade Tunagrahita D.ii / C in the Elementary School District Fifty Extraordinary Tarantang. Suggested in the schools, teachers and researchers can use the game next to the motion and rhythm in improving the ability of the concept of direction or the other concept.

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berupa Penelitian Tindakan Kelas ini. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi tugas dan syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini terdiri dari V BAB. Bab I terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Pertanyaan Penelitian, Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian. Bab II terdiri dari Kajian Teori yang terdiri dari Konsep Arah, Permainan Gerak dan Irama, Anak Tunagrahita Ringan, Penelitian yang Relevan, Kerangka Konseptual dan Definisi Operasional Variabel. Bab III Metode Penelitian terdiri dari Desain Penelitian, Variabel Penelitian, Subjek Penelitian, Alur Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data dan Teknik Analisis Data. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari Deskripsi Pelaksanaan Penelitian, Analisis Data dan Pembahasan. Bab V Penutup yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

Penelitian dalam skripsi ini telah dilakukan sebaik-baiknya, namun karena keterbatasan ilmu dan pengalaman peneliti masih banyak kekurangan dan kekeliruan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan, saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya, pembaca umumnya dan juga bagi pengembangan pendidikan luar biasa.

Tarantang, Mei 2012  
Peneliti

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berupa Penelitian Tindakan Kelas ini. Penulisan skripsi penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk melengkapi tugas dan syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati dan ketulusan penulis haturkan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Tarmansyah, Sp.Th, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa yang telah memberikan kemudahan dan pengarahan dalam perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yarmis Hasan, M.Pd selaku pembimbing I, penulis tidak dapat melupakan jasa ibu dengan penuh rasa keibuan dalam memberikan nasehat-nasehat agar terus tabah dan sabar melalui cobaan yang datang bersamaan saat penulisan skripsi ini dan meluangkan waktu membaca lembar demi lembar dan bab demi bab agar tulisan penulis menjadi lebih baik.
3. Bapak Dra. Amsyaruddin, M.Ed., selaku pembimbing II, terima kasih yang tulus dan tidak terhingga penulis sampaikan atas segala jasa dan bimbingan Bapak yang penuh bijaksana dan arif selalu mengingatkan dan memberikan dorongan agar selalu terus menulis dan tidak pernah menyerah.

4. Semua dosen dan staf pegawai jurusan PLB FIP UNP yang banyak memberikan bekal ilmu dan membantu penulis selama kuliah. Terimakasih banyak atas segala bantuannya.
5. Bapak Suparlan, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDLB Tarantang Kabupaten Limapuluh Kota yang telah memberikan izin peneliti mengikuti perkuliahan. Dan atas pengertiannya selama mengikuti perkuliahan dan penyusunan skripsi ini kadang ada meninggalkan tugas.
6. Bapak, Ibu, pegawai rekan-rekan di SDLB Tarantang Kabupaten Limapuluh Kota, terimakasih atas motivasi dan kerjasamanya sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah dan skripsi ini.
7. Teristimewa buat suami tercinta Suwarna, S.Pd., terima kasih atas pengertian, bantuan, kasih sayang dan kesabarannya memberikan dorongan bagi penulis untuk menyelesaikan kuliah ini dan skripsi ini.
8. Anakku tersayang: Maidah Dwi Narurisaida, terimakasih atas pengertiannya yang terkadang sering ditinggal selama menyelesaikan kuliah dan skripsi ini. Semoga keberhasilan mama ini menjadi cambuk buat keberhasilanmu yang lebih tinggi lagi, amiin.
9. Terimakasih juga buat semua keluarga yang penuh pengertian sehingga kebersamaan kita tetap terjaga.
10. Buat semua anggota keluarga: ayah, ibu dan mertua serta kakak dan adik yang selalu memberikan motivasi pada peneliti dalam melanjutkan perkuliahan ini.
11. Rekan-rekan khususnya kelas paralel khususnya PPKHB Paayakumbuh yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu. Terimakasih atas semua

dorongannya, pengalaman yang diberikan sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan perkuliahan ini.

Akhir kata, dengan segala keterbatasan, kekurangan dan kelebihan semoga penelitian ini dapat memberi manfaat, terutama bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan dan atas bantuan dari semua pihak baik berupa moril maupun materil penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya. Semog Allah membalas dengan pahala yang berlipat ganda. Amin.....

Tarantang, Mei 2012  
Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GRAFIK.....	ix
DAFTAR BAGAN .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Pertanyaan Penelitian.....	5
F. Tujuan Penelitian .....	5
G. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II. KAJIAN TEORI</b>	
A. Konsep Arah.....	7
B. Permainan Gerak dan Irama .....	8
C. Anak Tunagrahita Ringan.....	15
D. Penelitian yang Relevan .....	20
E. Kerangka Konseptual .....	20
F. Definisi Operasional Variabel .....	21
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	23
B. Variabel Penelitian.....	24
C. Subjek Penelitian .....	25

D. Alur Kerja .....	25
E. Teknik Pengumpulan Data .....	29
F. Teknik Analisis Data.....	30
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	32
1. Pelaksanaan Siklus I.....	34
2. Pelaksanaan Siklus II.....	52
B. Analisis Data Hasil Penelitian .....	64
C. Pembahasan .....	71
 BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran.....	77
 DAFTAR PUSTAKA .....	81
LAMPIRAN	

## DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Kemampuan Gd dalam Mengenal Konsep Arah Siklus I .....	49
Grafik 2. Kemampuan Rz dalam Mengenal Konsep Arah Siklus I.....	50
Grafik 3. Kemampuan Al dalam Mengenal Konsep Arah Siklus I .....	51
Grafik 4. Kemampuan Gd dalam Mengenal Konsep Arah Siklus II .....	62
Grafik 5. Kemampuan Rz dalam Mengenal Konsep Arah Siklus II .....	63
Grafik 6. Kemampuan Al dalam Mengenal Konsep Arah Siklus II .....	63
Grafik 7. Kemampuan Gd, Rz dan Al Sebelum Diberikan Tindakan .....	67
Grafik 8. Kemampuan Gd, Rz dan Al Sebelum Setelah Tindakan (Siklus I) .	68
Grafik 9. Kemampuan Gd, Rz dan Al Sebelum Setelah Tindakan (Siklus II)	70

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1. Kerangka Konseptual.....	21
Bagan 3.1 Alur Kerja Siklus .....	27
Bagan 4.1 Alur Kerja Siklus I.....	35
Bagan 4.2 Alur Kerja Siklus II.....	53

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran  
Halaman

I. Kisi-kisi Penelitian.....	81
II. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	82
III. Hasil Observasi Guru Siklus I.....	85
IV. Hasil Observasi terhadap Anak Siklus I.....	88
V. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	91
VI. Hasil Observasi Guru Siklus II.....	94
VII. Hasil Observasi terhadap Anak Siklus II.....	96
VIII. Instrumen Penilaian.....	98
IX. Kemampuan Mengenal Konsep Arah (Hasil Asesmen).....	99
X. Kemampuan Mengenal Konsep Arah (Siklus I).....	100
XI. Kemampuan Mengenal Konsep Arah (Siklus II).....	104
XII. Dokumentasi.....	106

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar untuk menciptakan manusia seutuhnya, dalam arti manusia yang dapat membangun dirinya sendiri dan secara bersama-sama membangun bangsa dan negara. Pelaksanaan pendidikan merupakan suatu usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan yang dimaksud tidak hanya untuk anak normal tapi juga anak berkebutuhan khusus. Mereka berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan kemampuan, bakat, minat dan kebutuhan belajar.

Sekolah luar biasa merupakan salah satu penyelenggaraan pendidikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Menurut UU No. 20 pasal 32 (Sisdiknas 2003) dinyatakan bahwa pendidikan luar biasa merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran, baik karena fisik, emosional, mental, sosial, dan atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa.

Salah satu anak berkebutuhan khusus tersebut adalah anak tunagrahita ringan. Anak tunagrahita ringan memiliki kecerdasan di bawah rata-rata yakni berkisar antara 50-70. Mereka mengalami keterbelakangan dalam penyesuaian

diri dengan lingkungan, keterlambatan pada kecerdasan, adaptasi sosial dan pada pelajaran akademik.

Pengetahuan tentang konsep arah perlu dikuasai oleh anak pada pelajaran akademik khususnya dan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh: untuk mengenakan sepatu, memakai rok bagi perempuan, memakai celana bagi laki-laki dan lain sebagainya. Konsep arah yang dijumpai oleh anak dalam kehidupan sehari-hari, misalnya atas, bawah, muka, belakang, kiri, kanan dan lain sebagainya. Semua hal itu harus dipahami anak. Memahami semuanya itu tentu melalui proses pembelajaran dapat dilakukan guru dengan strategi permainan.

Menurut Ellah Siti Chailidah (2005:124), permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan dengan suka rela dan menggunakan aktifitas fisik, sensorik, emosi, komunikasi dan fikiran. Dengan lagu dan irama ini peneliti membelajarkan anak untuk mengenal arah sambil bergerak menunjukkan arah sesuai syair yang dinyanyikan.

Berdasarkan studi pendahuluan tanggal 7 sampai 12 November 2011 yang dilakukan pada anak tunagrahita ringan kelas D.II di SDLB Tarantang Kabupaten Limapuluh Kota ditemukan tiga orang anak dengan inisial Gd, Rz dan Al. Ketiga anak ini masih belum tahu konsep arah. Hasil asesmen diketahui bahwa: Gd terlihat tidak bisa menunjukkan lengan baju sebelah kiri, menunjukkan buku yang ada di bawah meja, pintu yang ada di belakang. Ini berarti bahwa GD mempunyai kesulitan memahami konsep kiri, bawah, belakang, menunjukkan telinga sebelah kanan dan dalam belajar suka main-

main, malas bila diberi perintah. Sedangkan AL dan Rz terlihat tidak bisa menunjukkan kancing baju bagian atas, menunjukkan buku yang ada di bawah meja, menunjukkan tangan baju sebelah kiri dan menunjukkan pintu belakang. Hal ini berarti bahwa AL dan Rz punya kesulitan memahami atas, bawah, kiri dan belakang dan dalam belajar mereka kurang motivasi, hal ini terlihat suka melamun dan bercerita serta perhatiannya mudah beralih dalam belajar.

Usaha yang telah dilakukan guru selama pembelajaran mengenal konsep arah pada anak tunagrahita ringan ini adalah dengan menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Pada metode ceramah guru menjelaskan tentang macam-macam konsep ruang (arah) seperti: muka, belakang, kiri dan kanan, atas dan bawah. Melalui metode demonstrasi guru memperagakan sesuai dengan macam konsep ruang (arah) misalnya: tangan kiri, guru memperagakan dengan mengangkat tangan kiri, bagian belakang maka guru memperagakan belakang yang mengarah punggung dan lain sebagainya. Namun usaha guru ini belum menunjukkan hasil yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencoba mencari solusi dengan permainan melalui gerak dan irama untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep arah sehingga dapat memperkuat daya ingat anak. Dalam bermain terdapat hubungan (interaksi) antara guru dan anak yang menyenangkan. Prosedur bermain menyediakan materi permainan yang dipilih sehingga anak belajar dalam suasana yang gembira, apalagi permainan diiringi dengan gerak dan irama, diharapkan konsep arah yang diajarkan

kepada anak dapat dipahami dengan baik. Namun permainan melalui gerak dan irama untuk mengenal konsep arah belum ada dilakukan selama ini.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenal konsep arah melalui gerak dan irama bagi anak tunagrahita ringan kelas D.II/C di SDLB Tarantang Kabupaten Limapuluh Kota.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak mengalami kesulitan dalam memahami konsep arah seperti: kiri, kanan, atas, bawah muka dan belakang.
2. Metode ceramah dan demonstrasi yang digunakan guru belum mendapatkan hasil yang diharapkan
3. Permainan dengan gerak dan irama belum dilakukan guru dalam mengenal konsep arah pada anak tunagrahita ringan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini dibatasi pada konsep arah yaitu kiri-kanan, atas-bawah, muka-belakang pada anak tunagrahita ringan kelas D.II di SDLB Tarantang Limapuluh Kota melalui permainan gerak dan irama.

#### **D. Perumusan Masalah**

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dalam mengenalkan konsep arah melalui permainan gerak dan irama pada anak tunagrahita ringan kelas D.II di SDLB Tarantang Kabupaten Limapuluh Kota ?

#### **E. Pertanyaan Penelitian**

Adapun pertanyaan penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah proses pembelajaran meningkatkan kemampuan mengenalkan konsep arah melalui permainan gerak dan irama pada anak tunagrahita ringan kelas D.II di SDLB Tarantang Kabupaten Limapuluh Kota ?
2. Apakah pembelajaran dengan permainan gerak dan irama dapat meningkatkan kemampuan mengenalkan konsep arah pada anak tunagrahita ringan kelas D.II di SDLB Tarantang Kabupaten Limapuluh Kota ?

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan pertanyaan penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran mengenalkan konsep arah pada anak tunagrahita ringan kelas D.II di SDLB Tarantang Kabupaten Limapuluh Kota melalui permainan gerak dan irama.

2. Untuk membuktikan bahwa permainan gerak dan irama dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep arah anak tunagrahita ringan kelas D.II di SDLB Tarantang Kabupaten Limapuluh Kota.

### **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran konsep arah pada anak tunagrahita ringan dan juga sebagai alternatif pilihan metode dalam kegiatan pembelajaran pada anak.
2. Bagi peneliti, untuk menambah khasanah pengetahuan dan untuk mengetahui peningkatan pelaksanaan pembelajaran mengenalkan konsep arah melalui permainan gerak dan irama pada anak tunagrahita ringan.
3. Bagi anak, agar mampu mengenal konsep ruang sehingga dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
4. Bagi peneliti lanjutan, agar lebih mengembangkan kajian atau mencari metode pembelajaran yang lebih cocok dalam membelajarkan anak tunagrahita ringan.