

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui intervensi menggunakan media *flashcard* terhadap anak tunarungu usia 7 tahun di SLB Al-Khariq Nganjuk, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan regulasi emosi subjek. Hal ini terlihat dari peningkatan skor observasi pada lima aspek regulasi emosi berdasarkan teori Thompson, yaitu:

1. Memahami Emosi (*Emotional Understanding*), Subjek mampu menyebutkan nama emosi dan mengenali penyebab dari emosi yang dialami.
2. Mengidentifikasi Emosi (*Emotional Elicitation*), Subjek dapat mengenali dan membedakan emosi berdasarkan situasi dan ekspresi orang lain.
3. Mengekspresikan Emosi (*Emotional Expression*), Subjek mulai dapat menunjukkan ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang sesuai dengan emosi yang dirasakan.
4. Mengatur Emosi (*Emotional Modulation*), Subjek menunjukkan kemampuan untuk menenangkan diri dan mengendalikan ledakan emosional seperti tantrum.
5. Strategi Penanganan Emosi (*Coping Strategies*), Subjek mulai mampu memilih dan menerapkan strategi yang sesuai saat menghadapi situasi emosional.

Selama enam sesi intervensi, terjadi peningkatan bertahap pada setiap indikator kemampuan regulasi emosi. Stimulus visual dalam bentuk *flashcard* memberikan pengaruh positif karena sesuai dengan karakteristik anak tunarungu yang lebih mengandalkan informasi visual.

B. Saran

1. Bagi Guru dan Sekolah

Disarankan untuk menjadikan media *flashcard* sebagai alat bantu pembelajaran rutin dalam pengembangan regulasi emosi anak tunarungu, karena media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memudahkan pemahaman emosi secara bertahap.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat menggunakan *flashcard* secara sederhana di rumah untuk mendampingi anak dalam mengenali dan mengelola emosinya. Konsistensi antara rumah dan sekolah sangat penting untuk memperkuat hasil intervensi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan dasar pengembangan intervensi lanjutan dalam skala yang lebih luas. Disarankan untuk menggunakan metode yang lebih variatif seperti penggabungan antara media *flashcard* dan permainan peran atau video visual guna memperkuat hasil.