

## **BAB V**

### **KESIMPULAN , IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain egrang batok kelapa dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak yang terdiri atas ( menggerakkan kaki dan tangan dengan seimbang ke depan, ke samping kanan, ke samping kiri, dan kebelakang ) di RA Al-Hidayah Medan. Peningkatan kemampuan motorik kasar anak dapat dilihat dari hasil pengamatan kemampuan motorik kasar sebelum tindakan, siklus I dan siklus II.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan ditemukan beberapa dampak penggunaan media lingkungan sekitar bagi guru maupun bagi anak. Dampak bagi guru antara lain:

1. Guru memahami bahwa bermain itu penting untuk perkembangan anak usia dini.
2. Guru menjadi lebih kreatif untuk menggunakan permainan tradisional khususnya engrang batok kelapa dalam proses pembelajaran motorik kasar.
3. Guru dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik anak kelompok B di RA Al-Hidayah Medan.

Dampak bagi anak antara lain:

1. Anak merasa tertarik dengan media yang digunakan dalam permainan untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar .
2. Anak menjadi lebih kreatif dalam penggunaan egrang batok kelapa.

### **C. Saran**

Berdasarkan pada kesimpulan dan implikasi yang telah diuraikan, disarankan beberapa hal dalam penggunaan media lingkungan sekitar sebagai berikut:

1. Guru atau pendidik anak usia dini diharapkan menggunakan engrang batok kelapa karena media tersebut dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini di RA Al-Hidayah Medan.
2. Peneliti lain agar dapat melanjutkan atau melakukan penelitian serupa dengan memperbaiki keterbatasan peneliti, sehingga timbul keyakinan bahwa menggunakan metode bermain engrang batok dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia dini.
3. Sekolah dan lembaga terkait agar memfasilitasi guru-guru yang akan melakukan penelitian sehingga diharapkan dapat ditemukan berbagai alternatif penggunaan metode bermain untuk memperbaiki pengajaran di dalam kelas