

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, peneliti merumuskan kesimpulan dan saran berkaitan dengan pengembangan permainan engklek sirkuit dalam penelitian ini.

#### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya yaitu:

1. Hasil penelitian ini adalah sebuah produk permainan engklek sirkuit. Produk ini sudah layak dan valid untuk digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan capaian perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun di kelas B RA Az-Zahra Kabupaten Pidie Jaya dengan melalui penilaian, perevisian dan validasi dari beberapa ahli. Kesimpulan ini diambil berdasarkan hasil analisis para ahli yang terdiri dari ahli materi dengan nilai rata-rata 93% berarti sangat valid, dengan ahli media mendapat nilai rata-rata 92% dan dengan ahli layout mendapat nilai 95% yang berarti sangat valid.
2. Permainan engklek sirkuit efektif untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis keefektifan. Keefektifan berdasarkan uji coba produk permainan engklek sirkuit. Perbandingan antara hasil observasi awal dan hasil observasi akhir perkembangan motorik kasar anak yang telah dilakukan maka ditemukan bahwa terdapat peningkatan perkembangan motorik kasar pada anak. Berdasarkan kriteria pengklasifikasian kemampuan motorik kasar anak maka anak yang dikategorikan memiliki kemampuan motorik kasar sebanyak 13 dari 14 orang anak atau 93% sedangkan yang memiliki kemampuan motorik

kasar dalam kriteria mulai berkembang sebanyak 1 orang anak atau 7%. Berdasarkan perolehan ini maka dapat dikatakan bahwa anak telah memiliki peningkatan pada kemampuan motorik kasar.

## 5.2. Implikasi

Berdasarkan simpulan dan temuan penelitian pengembangan media permainan ini, diperoleh implikasi bahwa:

1. Media permainan engklek sirkuit layak digunakan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. Bagi anak kebermanfaatan setelah dilakukan penelitian ini adalah kemudahan dalam melatih motorik kasar pada proses kegiatan bermain. Jika anak merasa senang dalam melakukan kegiatan bermain, maka anak semakin aktif dan antusias dalam bermain dan dapat memberi dampak yang baik pada hasil akhir kegiatan bermain. Namun yang terpenting dari penelitian ini adalah dengan menggunakan permainan engklek sirkuit perkembangan motorik kasar anak akan terlatih, dan berkembang dengan baik.
2. Media permainan engklek sirkuit efektif digunakan, dengan adanya media permainan engklek sirkuit ini menunjukkan bahwa rata-rata perkembangan motorik kasar anak lebih berkembang dengan baik dibandingkan dengan tanpa penggunaan media permainan engklek sirkuit. Dan kebermanfaatan yang didapat oleh guru setelah dilakukan penelitian ini adalah guru dapat menggunakan media permainan engklek sirkuit ini sehingga terbantu dalam upaya meningkatkan perkembangan anak khususnya perkembangan motorik kasar.

3. Melalui penelitian ini dan dengan adanya penerapan media permainan engklek sirkuit ini memiliki kebermanfaatan bagi sekolah yaitu dapat menambah media bermain di sekolah dan dapat menciptakan kegiatan bermain yang menyenangkan dan menarik untuk digunakan pada proses kegiatan bermain disekolah, sehingga anak menjadi lebih semangat dan merasa senang pada saat bermain.

### 5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran anatara lain sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, agar mendukung setiap guru untuk menggunakan dan menerapkan permainan engklek sirkuit dalam penelitian ini sehingga dapat meningkatkan ketercapaian perkembangan motorik kasar anak.
2. Bagi guru, permainan engklek ini bisa dijadikan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk melatih motorik kasar anak.
3. Bagi peneliti lain, dapat dilakukan penelitian lanjutan terkait penggunaan permainan engklek sirkuit dengan yang lebih menarik dan dengan skala media yang lebih besar dan dengan lebih memperbanyak gerakan-gerakan yang ditambahkan dalam permainan engklek sirkuit.