BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *perbedaan kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun melalui penggunaan permainan Lego di TK Swasta Kemala Bhayangkari Kabupaten Karo*, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan motorik halus anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media permainan Lego. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 19,1 menjadi 28,1 pada *posttest*, atau mengalami kenaikan sebesar 9 poin. Pengujian hipotesis menggunakan uji t sampel berpasangan (paired sample t-test) juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, kegiatan bermain menggunakan Lego terbukti mampu meningkatkan kemampuan motorik halus anak secara nyata. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan Lego efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun di TK Swasta Kemala Bhayangkari Kabupaten Karo.

5.2 Saran

1. Bagi Guru

Guru dianjurkan untuk mempergunakan permainan lego sebagai suatu media pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan motorik halus anak. Pemakaian media yang menarik, variatif, dan melibatkan aktivitas langsung dapat meningkatkan keterlibatan anak serta membantu mengembangkan koordinasi tangan dan jari secara lebih optimal.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diupayakan bisa menyediakan dan mendukung pemakaian media pembelajaran yang edukatif seperti lego. Di samping itu, sekolah juga dapat mendorong guru agar lebih kreatif untuk menyusun kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bisa menjadi referensi bagi studi selanjutnya dengan mengembangkan variabel lain, memperluas jumlah sampel, atau mempergunakan desain penelitian yang berbeda supaya hasil penelitian menjadi lebih luas dan mendalam.

4. Bagi Orang Tua

Orang tua diupayakan bisa memberi stimulasi motorik halus kepada anak di rumah melalui kegiatan bermain yang edukatif, seperti permainan lego atau permainan sejenis, sehingga perkembangan anak dapat berlangsung secara berkesinambungan antara lingkungan rumah dan sekolah.

UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY