

## **BAB V**

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

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data pada pra penelitian didapat prosentase sebesar 36,60%, sedangkan pada saat siklus I didapat prosentase sebesar 57,59%. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa prosentase dari pra penelitian ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 20.99%. Sebagaimana yang disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian ini dikatakan berhasil jika kemampuan berhitung anak mencapai 69%, maka pada penelitian siklus I sudah dikatakan berhasil apabila sudah mencapai 69%.

Peneliti dan kolaborator menyepakati untuk melakukan siklus II agar kemampuan motorik kasar anak semakin berkembang. Berdasarkan hasil analisis data siklus II di peroleh prosentase sebesar 74,60%, sedang pada siklus I diperoleh data 57,59 %. Perbandingan prosentase data dari siklus I dan II adalah 17,01 %. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa prosentase dari pra penelitian ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 38%. Prosentase yang didapatkan pada siklus II telah melebihi dari target pencapaian yaitu sebesar 69% Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kegiatan bermain dampu bulan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD

Sarasvati. Setelah memperoleh target pencapaian melebihi 69%, maka penelitian dihentikan. Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pemberian tindakan berupa kegiatan bermain dampu bulan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Sarasvati

Berdasarkan data kualitatif, terlihat adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun, melalui pemberian tindakan berupa kegiatan bermain dampu bulan. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan disetiap indikatornya yaitu melompat, anak melompat ke depan tanpa terjatuh, melompat ke samping dengan satu/dua kaki, melompati rintangan dengan satu/dua kaki, melompat sebanyak 5-7 lompatan dengan satu/dua kaki, dan melompat sebanyak 2-4 lompatan dengan satu/dua kaki. Indikator selanjutnya yaitu melempar, anak melempar gaco ke dalam kotak dan melempar gaco ke posisi kotak yang di tuju. Berdasarkan data kualitatif, Kegiatan bermain dampu bulan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Kegiatan bermain dampu bulan yang telah dilakukan memiliki langkah-langkah yang diawali dengan memberitahu kegiatan dan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dimainkan anak, kemudian anak melakukan kegiatan bermain dampu bulan, setelah itu menjelaskan kepada anak tentang media dan peraturan permainan yang akan dimainkan, kemudian melakukan

kegiatan bermain dampu bulan dan melakukan pergantian pemain, selanjutnya yang terakhir dilakukan evaluasi yaitu melakukan tanya jawab kepada anak terkait apa yang telah dilakukan.

## **B. Implikasi**

Implikasi dalam penelitian ini diketahui bahwa penerapan kegiatan bermain dampu bulan di PAUD Sarasvati dapat digunakan oleh guru sebagai alternative dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Melalui kegiatan bermain dampu bulan anak dapat belajar melompat dan melempar dalam suasana kegiatan bermain dimana anak dapat memainkannya sehingga hal ini membuat pembelajaran lebih bermakna bagi anak.

Implikasi ini dapat memberikan masukan untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan motorik kasar anak usia dini dengan cara yang menyenangkan bagi anak. Adapun bagi mahasiswa dapat menyusun strategi pengembangan kemampuan motorik kasar bagi anak usia dini diberbagai lingkungan pendidikan.

Penelitian ini berdampak pada anak-anak sebagai subyek penelitian. Anak-anak terlihat ceria, bersemangat dan senang pada saat

melakukan kegiatan bermain dampu bulan. Anak-anak antusias dalam melakukan lompat dan lempar yang terdapat pada indikator.

### **C. Saran**

Adapun saran dari peneliti adalah diharapkan guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan. Untuk merangsang dan meningkatkan motorik kasar anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana di luar ruangan yang aktif, kreatif dan menyenangkan.