

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa permainan LOMBU untuk menstimulasi motorik kasar anak usia dini yang dibuat dalam banner sehingga mudah dilipat dan disimpan. Produk ini dibuat sebagai media bermain bagi anak usia 5-6 tahun untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar yaitu keterampilan gerak lokomotor, keterampilan gerak non lokomotor dan keterampilan gerak manipulatif. Pada pengembangan produk ini diberikan sebuah kegiatan permainan yang menyenangkan. Kegiatan permainan tersebut juga dapat membantu anak untuk aktif melakukan gerakan-gerakan yang memerlukan otot-otot besar, sehingga akan melatih keseimbangan, kelenturan, ketepatan, kecepatan dan kesabaran dalam menunggu giliran saat bermain.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Development, Design, Implement, Evaluation*). Pada pembuatan produk ini peneliti membuat analisis yaitu

motorik Kasar adalah aspek perkembangan anak usia dini yang menggunakan otot besar saat melakukan kegiatan atau aktifitas. Keterampilan motorik kasar berdasarkan kepada kematangan otot-otot besar anak dan stimulasi yang didapat. Misalnya pada kematangan otot besar anak pada melakukan gerakan melompat maka anak akan melatih keterampilan lokomotor, gerakan sikap kapal akan melatih keterampilan non lokomotor dan gerakan melempar bola akan melatih keterampilan manipulatif. Kematangan pada otot besar bisa disebabkan oleh faktor gizi. Gizi tersebut akan mempengaruhi pada perkembangan motorik kasar. selain faktor gizi, ada juga faktor permainan modern yang dapat mempengaruhi motorik kasar. Sehingga motorik kasar anak usia dini tersebut belum memiliki kematangan pada otot-otot besar anak.

Tahap selanjutnya dari permainan LOMBU adalah desain, dengan membuat desain maka materi apa saja yang ingin disampaikan, alat permainan yang digunakan dan pokok bahasan pada buku pedoman kegiatan. Tahap selanjutnya adalah pengembangan yaitu realisasi desain yang sudah dibuat seperti materi, alat permainan maupun pedoman sudah dalam tahap pembuatan hingga selesai. Selanjutnya tahap implementasi yaitu kegiatan percobaan langsung pada anak usia

5-6 tahun dan kegiatan langsung mengacu pada pedoman kegiatan yang sudah dibuat.

Tahap terakhir adalah evaluasi, pada tahap evaluasi ini produk akan dinilai oleh ahli materi, ahli media dan uji coba satu-satu. Evaluasi dengan ahli materi dan ahli media sudah dilakukan sebelum kegiatan implementasi dilakukan. Evaluasi dengan para ahli bertujuan untuk menyempurnakan alat permainan dan materi sebelum disampaikan pada anak.

Dalam mengembangkan permainan LOMBU, pengembang melalui beberapa tahap evaluasi yaitu *Expert review* dan *one to one evaluation*. Hasil uji materi yang didapat sebesar 96,42 %, kemudian hasil uji media yang didapat sebesar 100% dan hasil uji *one to one evaluation* yang didapat sebesar 98,8%. Berdasarkan nilai hasil tersebut, maka menandakan bahwa produk Permainan LOMBU ini dapat dikatakan sangat layak untuk dapat menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun.

B. Implikasi

Implikasi dari pengembangan permainan LOMBU adalah sebagai berikut:

1. Permainan LOMBU dapat digunakan sebagai salah satu kegiatan alternative yang dapat membantu menstimulasi motorik kasar anak usia 5-6 tahun yang sesuai dengan karakteristik perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun.
2. Permainan LOMBU dapat digunakan sebagai kegiatan olahraga yang menyenangkan.
3. Permainan LOMBU dapat dimainkan secara bergiliran.
4. Permainan LOMBU dapat dijadikan referensi sebagai salah satu sumber pembelajaran yang dapat menstimulasi motorik kasar bagi anak usia dini.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dipaparkan sebelumnya, maka ada beberapa saran yang digunakan oleh peneliti saat ini, bagi peneliti selanjutnya, guru, orang tua dan pengelola sekolah yang akan mengembangkan produk serupa, antara lain :

1. Peneliti Selanjutnya :

- a. Peneliti selanjutnya diharapkan memilih kegiatan materi yang lain sesuai dengan fokus perkembangan anak yang akan dicapai atau distimulasi.
 - b. Menyesuaikan usia anak dengan gerakan yang akan dimainkan oleh anak.
 - c. Menyesuaikan ukuran media dengan usia anak yang akan diberikan stimulasi.
 - d. Selanjutnya yang terakhir sebaiknya peneliti selanjutnya berkonsultasi dengan ahli materi dan ahli media untuk menyempurnakan produk yang akan dihasilkan.
2. Guru : Guru diharapkan untuk memvariasikan permainan yang akan dipadukan dengan kegiatan permainan LOMBU dan ukuran media permainan yang menyesuaikan dengan tempat/lokasi bermain.
3. Orangtua : Orangtua diharapkan untuk menerapkan kegiatan permainan LOMBU secara rutin dan menerapkan bermain permainan ditempat yang luas.
4. Pengelola Sekolah : Pengelola sekolah diharapkan dapat menjadikan sebuah permainan LOMBU ini sebagai salah satu kegiatan alternatif untuk membantu menstimulasikan motorik kasar anak usia dini.