

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tentang permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kembar Lestari Kota Jambi, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Permainan sirkuit ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kembar Lestari Kota Jambi. Yang tadinya kurang kegiatan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus yang membuat kemampuan motorik halus anak kurang optimal, dengan adanya permainan motorik halus ini kemampuan motorik halus anak pun meningkat secara spesifik yaitu dengan diraihinya 93,7% (sangat baik) hasil penilaian respon anak.
2. Hasil validasi ahli materi dan ahli media diperoleh hasil yang layak digunakan tanpa revisi dengan kategori sangat baik. Dengan demikian permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kembar Lestari Kota Jambi dinyatakan layak digunakan.
3. Efektivitas permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun di TK Kembar Lestari Kota Jambi efeknya tampak nyata bagi anak, permainan ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan pesat. Permainan ini sangat berguna dan bermanfaat juga bagi sekolah karena dianggap bisa diterapkan dan disesuaikan ke semua anak sehingga direspon baik oleh guru.

5.2 Implikasi

Berdasarkan keimpulan hasil penelitian, tindak lanjut penelitian berimplikasi pada kualitas. Adapun implikasi secara teoritis dan praktis yaitu:

1. Implikasi Teoritis

Implikasi permainan sirkuit dalam konteks pendidikan anak usia dini disini ialah permainan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih dalam tentang permainan sirkuit sebagai permainan yang biasanya hanya

untuk kegiatan motorik kasar saja, melainkan juga dapat sebagai permainan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus.

2. Implikasi Praktis

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah penyediaan alat dan bahan permainan yang mudah didapatkan, serta permainan yang mudah dilakukan dan dipahami bagi guru dan anak di TK Kambat Lestari Kota Jambi. Hal ini akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar bagi anak.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi penelitian, adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Disarankan untuk dilakukan pengembangan permainan sirkuit yang lebih diversifikasi. Hal ini termasuk pengembangan kegiatan *loose part*-Nya, serta alat dan bahan permainan.
2. Disarankan dilakukan pengembangan dengan membuat buku panduan dari materi permainan.
3. Disarankan untuk melakukan evaluasi dan pemantauan berkelanjutan terhadap implikasi permainan sirkuit untuk meningkatkan kemampuan motorik halus ini. Evaluasi dapat dilakukan secara berkala untuk mengukur stimulasi kemampuan motorik halus anak dengan melakukan penilaian terhadap anak.