

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa;

1. Media permainan jalur engklek dihasilkan dengan menggunakan tahapan model penelitian dan pengembangan R&D dari Borg & Gall dengan melalui beberapa uji coba pengembangan, yaitu uji coba produk kelompok kecil dan uji coba pemakaian kelompok besar, serta dilakukan uji validasi oleh para ahli media dan ahli materi pembelajaran. Media permainan jalur engklek dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak yang berada pada kelompok usia antara 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Khodijah Mulyojati, Metro Barat, Kota Metro.
2. Pengembangan media permainan jalur engklek dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Khodijah Mulyojati, Metro Barat, Kota Metro, yaitu dengan menggunakan media permainan jalur engklek dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak di Taman Kanak-Kanak Khodijah Mulyojati, Metro Barat, Kota Metro. Hal ini sesuai berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak mulai dari uji coba produk kelompok kecil sampai dengan uji coba pemakaian kelompok besar. Pada uji coba pemakaian kelompok besar melalui dua tahap yaitu, tahap I untuk mendapat data awal anak dan tahap II untuk mendapat data akhir anak. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian kelompok besar, anak didik mengalami peningkatan dari tahap I menggunakan media permainan jalur engklek rata-rata anak adalah 61,77% meningkat pada tahap II menggunakan media permainan jalur engklek rata-rata anak adalah 95,93%. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian kelompok besar tersebut, pengembangan media permainan jalur engklek efektif untuk digunakan dan dapat meningkatkan

kemampuan motorik kasar pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Khodijah Mulyojati, Metro Barat, Kota Metro.

## **B. Saran**

Beberapa saran dapat disampaikan berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, antara lain:

### **1. Pemanfaatan**

Media permainan jalur engklek yang dikembangkan diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran motorik kasar pada anak di kelas. Supaya kegiatan belajar mengajar di kelas lebih menyenangkan bagi anak didik. Selain itu, dengan adanya media permainan jalur engklek ini dapat memotivasi uru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pembuatan media pembelajaran selanjutnya.

### **2. Pengembangan**

Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan alat permainan edukatif jalur engklek yang lebih kreatif dan inovatif untuk menjadikan pembelajaran di sekolah lebih menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu, dapat mengembangkan aspek perkembangan motorik kasar pada anak yang tidak ada dalam permainan jalur engklek, serta diharapkan melakukan pengembangan media permainan yang lebih baik lagi dengan menggunakan bahan yang memiliki tekstur pada setiap langkah permainan.