

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu meliputi *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Playmat sebagai alat permainan edukatif terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. Melalui berbagai kegiatan yang ada dalam permainan *edu playmat* dan di dorong oleh desain playmat, anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kekuatan otot, koordinasi dan keseimbangan. Oleh karena itu, penggunaan playmat dapat direkomendasikan sebagai salah satu alat untuk mendukung perkembangan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya alat permainan edu playmat, yang membuktikan bahwa kegiatan bermain permainan edu playmat mampu menstimulasi kemampuan motorik kasar anak. Alat permainan *edu playmat* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap stimulasi kemampuan motorik kasar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data *pretest posttest* menggunakan rumus *paired sample t-test* dengan aplikasi *IBM SPSS Statistics 29*. Hasil yang diperoleh dengan nilai sig 2-tailed sebesar 0,00 atau kurang dari 0,05 yang artinya terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan alat permainan *edu playmat*. Hal ini membuktikan bahwa alat permainan *edu playmat* telah efektif dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan motorik kasar peserta didik.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Pemanfaatan Produk

- a. Produk pengembangan yang dihasilkan meskipun mendapatkan hasil validasi dari para ahli dengan kategori sangat valid, hal itu belum tentu menghasilkan tingkat keefektifan yang tinggi dalam menstimulasi

kemampuan motorik kasar peserta didik. Keberhasilan ini sangat dipengaruhi antara tenaga pendidik dan peserta didik, sehingga dibutuhkan persiapan dan koordinasi yang baik untuk mendapatkan hasil yang efektif.

- b. Alat permainan *edu playmat* ini dilengkapi dengan buku panduan, maka dari itu apabila guru kelas lain ingin menggunakan permainan ini tidak akan merasa kesulitan dan kebingungan untuk bermain alat permainan *edu playmat*.

5.2.2 Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Alat permainan *edu playmat* dibuat dan dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian dan telah direvisi oleh para ahli. Namun, apabila alat permainan *edu playmat* ini ingin lebih baik maka alat permainan *edu playmat* harus dikembangkan dan direvisi lebih lanjut.