

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Fun Activity treasure hunt* memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini. Berikut simpulan dari setiap rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya:

5.1.1 Hasil pretest yang dilakukan pada kelompok eksperimen sebelum dilakukan perlakuan mendapatkan nilai rata-rata 31,4. Sedangkan hasil pretest yang dilakukan pada kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 31,5. Di mana anak masih memerlukan bimbingan dalam aktivitas motorik kasar seperti melompat, berlari, menangkap benda dan lainnya

5.1.2 Hasil Post test kelompok kontrol setelah dilakukannya perlakuan sebanyak tiga kali menggunakan media konvensional menunjukkan hasil nilai rata-rata sebesar 35,9. Rata-rata kelompok kontrol dari pretest ke post test mengalami kenaikan sebesar 4,5. Sedangkan kelompok eksperimen yang menggunakan metode *Fun Activity treasure hunt* menunjukkan nilai rata-rata post test meningkat menjadi 43,2, yang berarti anak mampu melakukan aktivitas tersebut secara mandiri. Rata-rata kelompok eksperimen dari pretest ke post test mengalami kenaikan sebesar 11,8 membuktikan efektivitas metode ini.

4.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan kegiatan bermain dengan metode permainan *Treasure hunt* untuk meningkatkan keterampilan motorik anak usia 5-6 tahun, terdapat implikasi terhadap peningkatan kemampuan motorik anak, yaitu dengan penggunaan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan *Treasure hunt* menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna karena tingginya minat dan antusias

anak dalam melakukan kegiatan eksploratif. Aktivitas ini tidak hanya melatih keterampilan motorik kasar tetapi juga mendorong anak untuk lebih aktif, percaya diri, dan kooperatif dalam bekerja sama dengan teman sebaya. Maka dari itu, kegiatan bermain dengan metode permainan *Treasure hunt* dapat dijadikan sebagai kegiatan pembelajaran di TK yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, anak mampu memiliki keterampilan motorik yang lebih optimal serta berkembang secara fisik dan sosial dengan lebih baik.

4.3 Rekomendasi

Berdasarkan pelaksanaan penelitian di lapangan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

4.3.1 Variasi Aktivitas *Fun Activity*

Penggunaan aktivitas dalam metode *Fun Activity treasure hunt* sebaiknya lebih bervariasi agar anak lebih antusias dan kreatif selama proses pembelajaran. Contohnya, mengubah tema kegiatan atau menambahkan elemen permainan baru seperti rintangan fisik yang menantang.

4.3.2 Penggunaan Metode Inovatif Oleh Guru

Guru disarankan untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih inovatif, seperti *Fun Activity treasure hunt*, sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini. Pendekatan ini tidak hanya melibatkan aktivitas fisik tetapi juga memotivasi anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.

4.3.3 Pengembangan Metode oleh Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan lebih kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis aktivitas interaktif yang dapat mendukung pengembangan kemampuan fisik motorik kasar anak usia dini. Misalnya, dengan menciptakan variasi permainan berbasis tantangan yang dapat diadaptasi untuk berbagai situasi pembelajaran.