

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui alat permainan edukatif *wire maze* di TK Kemala Bhayangkari 18, diperoleh simpulan bahwa alat permainan edukatif *wire maze* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Adapun simpulan yang berlandaskan pada pertanyaan penelitian yang akan dipaparkan sebagai berikut:

5.1.1 Kemampuan motorik halus anak kelompok A (Bintang) di TK Kemala Bhayangkari masih belum berkembang secara optimal. Hal tersebut dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan pada pra siklus, yaitu dari 11 anak terdapat 7 anak yang kemampuan motorik halusnya belum berkembang secara optimal, terlihat sebagian besar anak belum mampu dalam mencapai indikator kemampuan motorik halus. Selanjutnya terdapat 3 anak yang sudah mulai mampu dalam melakukan kegiatan-kegiatan motorik halus meskipun masih dengan bantuan guru, yang berarti masih belum sempurna dalam melakukannya. Lalu terdapat 1 anak yang sudah terlihat mampu mencapai indikator kemampuan motorik halus dengan baik tanpa adanya bantuan dari guru. Sedangkan tidak ada anak yang memiliki kemampuan di atas rata-rata yang mampu melampaui capaian indikator kemampuan motorik halus yang ada. Hal ini disebabkan oleh kurang variatifnya pembelajaran yang diberikan guru di kelas. Pada setiap kegiatan pembelajaran.

5.1.2 Penerapan alat permainan edukatif *wire maze* memberikan dampak yang cukup baik terhadap kemampuan motorik halus anak. Hal tersebut dapat dilihat dari pengamatan pada siklus I hingga siklus II, terlihat dengan adanya peningkatan yang terjadi secara bertahap. Pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan bermain alat permainan edukatif *wire maze* di siklus II, anak sudah mulai terlihat luwes dan lebih bisa mengontrol gerakan-gerakan

tangan pada saat melakukan kegiatan-kegiatan motorik halus pada saat pembelajaran di kelas berlangsung.

5.1.3 Kemampuan motorik halus anak usia dini di kelompok A (Bintang) TK Kemala Bhayangkari 18 mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya alat permainan edukatif *wire maze*. Hampir seluruh anak sudah mampu melakukan kegiatan-kegiatan motorik halus dengan baik. Dapat dibuktikan dari hasil penelitian yaitu terdapat 9 anak yang sudah berada pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH), dengan 2 orang anak yang masih berada pada kategori mulai berkembang (MB) yang masih perlu bimbingan dari guru. Namun, sudah tidak ada lagi anak yang berada pada kategori belum berkembang (BB). Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *wire maze* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini.

## 5.2 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan terkait penelitian mengenai meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui alat permainan edukatif *wire maze* adalah sebagai berikut:

### 5.2.1 Bagi Guru

Harapannya, guru dapat meningkatkan keterampilannya dalam memilih dan merancang pembelajaran yang lebih variatif dengan menyisipkan alat permainan edukatif di sela sela pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar anak tidak merasa bosan dengan kegiatan-kegiatan yang hampir sama setiap harinya. Selain itu, hal tersebut bertujuan agar anak mendapat stimulasi gerakan tangan yang lebih efektif guna meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Kemudian, alat permainan edukatif *wire maze* dapat digunakan alternatif dalam menstimulasi anak guna meningkatkan kemampuan motorik halus mereka.

### **5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar mampu mengembangkan alat permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dengan lebih variatif serta berlandaskan teori yang kuat. Sehingga, harapan ke depannya akan lebih banyak lagi penemuan alternatif khususnya alat permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak.