

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Secara umum simpulan dari penelitian ini adalah permainan raba rasa (*tactile play*) dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dibandingkan dengan penerapan pembelajaran konvensional.

Adapun simpulan secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK PGRI Parungponteng sebelum menggunakan permainan raba rasa (*tactile play*) berada pada dua kategori yang motorik halusnya berada pada kriteria mampu, sedangkan lima orang anak kemampuan motorik halusnya berada pada kategori perlu dibantu. Hal ini dapat terlihat oleh sedikitnya anak mengalami kesulitan pada beberapa aspek diantaranya: anak dapat menuang dan mengisi sesuatu ke dalam wadah, anak dapat menyelesaikan suatu pekerjaan, anak dapat membentuk dengan menggunakan media plastisin, anak dapat mencetak dengan menggunakan media wortel, lobak dan belimbing, serta anak dapat memegang pensil dengan baik.
2. Kemampuan motorik halus anak kelompok A di TK PGRI Parungponteng setelah menggunakan permainan raba rasa (*tactile play*) mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Kemampuan motorik halus anak berada pada kategori mampu, dengan aspek yang meningkat diantaranya: anak dapat

Ai Sari Agustina, 2012

Pengaruh Permainan Raba Rasa (*Tactile Play*) Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

menuang dan mengisi sesuatu kedalam wadah , anak dapat menyelesaikan suatu pekerjaan , anak dapat membentuk dengan menggunakan media plastisin , anak dapat mencetak dengan menggunakan media wortel, lobak dan belimbing , serta anak dapat memegang pensil dengan baik. Sebelum diberi perlakuan berupa permainan raba rasa kemampuan motorik halus anak berada dalam dua kriteria yakni lima orang anak berada pada kriteria mampu dan lima orang anak berada pada kriteria perlu dibantu.

3. Permainan raba rasa terbukti dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak yang meliputi aspek anak dapat menuang dan mengisi sesuatu kedalam wadah , anak dapat menyelesaikan suatu pekerjaan , anak dapat membentuk dengan menggunakan media plastisin , anak dapat mencetak dengan menggunakan media wortel, lobak dan belimbing , serta anak dapat memegang pensil dengan baik. Anak terlihat antusias dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, hal ini membuktikan bahwa penggunaan permainan raba rasa (*tactile play*) terbukti efektif untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

B. Kelemahan Penelitian

Adapun kelemahan pada penelitian ini,yaitu:

1. Kemurnian perlakuan tidak terjaga, karena disela-sela *treatment* subjek diberi perlakuan lain yang melibatkan motorik halus
2. Tidak ada prosedur pengukuran yang standar

C. Rekomendasi

Dalam upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak melalui penggunaan permainan raba rasa (*tactile play*), penulis mengajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAUD

- a. Guru dapat menjadikan permainan raba rasa (*tactile play*) sebagai salah satu permainan atau media alternatif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak TK.
- b. Sebaiknya guru lebih selektif dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan anak, menarik bagi anak serta aman bagi anak. Misalnya dalam penggunaan media plastisin, guru dapat membuat plastisin sendiri dengan bahan-bahan yang aman bagi anak.
- c. Guru harus lebih kreatif dan inovatif agar pembelajaran tidak membosankan dan anak menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini

- a. Memberikan kesempatan dan mendukung upaya guru dalam menentukan strategi yang tepat dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak salah satunya melalui permainan raba rasa (*tactile play*).
- b. Memfasilitasi media pembelajaran yakni permainan raba rasa (*tactile play*) bagi guru untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

- c. Dapat menjalin hubungan dan komunikasi yang baik dengan orang tua anak sehingga dapat memantau kemampuan anak dengan baik termasuk kemampuan motorik halus anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian mengenai kemampuan motorik halus anak usia dini ditinjau dari aspek lainnya.
- b. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan media permainan yang berbeda dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak, sebagai alternatif lain dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercipta ide-ide baru terhadap pengembangan kemampuan motorik halus anak.