

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan:

5.1.1 Proses penerapan *Art and Craft* yang dapat meningkatkan motorik halus anak dengan cara bermain menggunakan beberapa jenis media pada setiap Siklus, dilakukan dengan beberapa cara seperti mengelem, menyusun, menempel, meronce, menulis, menggambar, membuat karya seni dan kerajinan secara konkrit sampai anak bisa menulis huruf menggunakan pensil secara mandiri. Anak dilibatkan secara aktif sehingga dapat mempelajari kesulitan yang sedang dihadapi dengan penggunaan berbagai jenis media mulai dari bentuk, ukuran, warna, kegiatan pembelajaran dalam motorik halus anak.

5.1.2 Setelah penerapan *Art and Craft* terdapat peningkatan motorik halus anak, terjadi pada setiap Siklusnya. Pada Siklus I rata-rata yang didapat 46,67% kategori MB (anak masih berkembang) anak melakukan *Art and Craft* masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru. Siklus II rata-rata 62,5% anak BSH (Berkembang sesuai harapan) anak sudah dapat melakukan *Art and Craft* secara mandiri dapat konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru, dan Siklus III dengan rata-rata 77,5% anak BSB (berkembang sangat baik) anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Art and Craft* dapat meningkatkan motorik halus anak.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti menguraikan beberapa implikasi dan rekomendasi yang dapat digunakan bagi pembaca. Implikasi adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini telah memberikan dampak baik dan positif terhadap kegiatan belajar anak dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka

dalam melaksanakan proses pembelajaran guru dapat memberikan kesempatan untuk melibatkan anak secara langsung dan anak melaksanakan proses pembelajaran secara mandiri menggunakan berbagai jenis media yang dapat membangkitkan suasana hati anak inovasi dalam pembelajaran yang digunakan tidak hanya duduk dan memperhatikan guru namun anak dapat berinteraksi dan bereksplorasi sesuai dengan tahap perkembangan anak.

- b. Melalui penelitian ini, pemahaman anak dalam menerima pemahaman dalam beraktivitas menggunakan otot-otot halus semakin baik. Strategi dan cara yang dilakukan peneliti dalam memberikan pemahaman dan memberikan inovasi untuk meningkatkan Semangat bagi anak dengan melakukan kegiatan *ice breaking* dan bernyanyi dapat merangsang anak untuk berpikir kritis, kreatif, juga memiliki daya cipta yang baik. Oleh karena itu dalam memberikan pemahaman materi kepada anak dapat dilakukan dengan menyenangkan sehingga anak merasa tidak sedang belajar melainkan bermain.
- c. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan motivasi bagi peneliti lain dan dapat memecahkan permasalahan lain yang berhubungan dengan motorik halus untuk menciptakan berbagai media dan metode pembelajaran yang lebih menarik sehingga sesuai dengan perkembangan

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian kesimpulan dan implikasi sebagaimana dikemukakan terdahulu maka Berikut ini akan dikemukakan beberapa rekomendasi, yaitu:

- a. Penelitian *Art and Craft* yang melibatkan 10 orang anak agar lebih menarik Penelitian selanjutnya dapat mengelompokkan jenis media berdasarkan fungsi dan lebih dari satu berbagai macam jenis media *Art and Craft*. Hal ini dimaksudkan supaya anak dapat memilih media dengan bebas dan mengenal berbagai jenis media sesuai jenis fungsi untuk memperoleh pemahaman baru yang lebih bermakna. Oleh karena itu dengan penggunaan media dan metode pembelajaran *Art and Craft*.

- b. Untuk penelitian lebih lanjut penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi baru baik pihak lain dan menciptakan temuan, ide baru, dan kreasi baru yang lebih baik lagi terutama dalam penggunaan serta menciptakan media pembelajaran baru agar terciptanya karya-karya *Art and Craft* yang lebih menarik.
- c. Dengan adanya penelitian ini diharapkan lembaga sekolah dapat memfasilitasi guru untuk lebih meningkatkan keterampilan dalam menciptakan ide dan media pembelajaran yang menarik, yaitu dengan mengikuti program pelatihan guru dalam menciptakan media pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar.