

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang dijelaskan dalam Bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Alat permainan *playdough* merupakan media yang dapat membuat anak merasa senang untuk belajar, membuat bermacam-macam model atau bentuk, dengan tujuan dapat memunculkan kreativitas dan mengembangkan motorik halus anak, seperti keterampilan tangan atau jari jemari. Dalam mengembangkan pembelajaran melalui alat permainan *playdough* tersebut, guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut: (a) Guru menyiapkan tema pembelajaran; (b) Guru menjelaskan tema pembelajaran dihubungkan dengan *playdough*; (c) Guru menyediakan contoh gambar-gambar *playdough*; (d) Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam membuat *playdough*; (e) Guru menyediakan bahan-bahan untuk dibuat menjadi mainan *playdough*; (f) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menakar, menuangkan bahan-bahan *playdough* dan kemudian mencampur dan mengaduknya hingga kalis (tidak lengket), yang akhirnya adonan dapat dibentuk; (g) Guru memberikan bimbingan, motivasi dan dorongan agar anak-anak bersemangat selama kegiatan pembelajaran berlangsung; (h) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali pengalaman selama membuat *playdough*.

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *playdough* dapat meningkatkan motorik halus anak. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan (*N-Gain*) motorik halus anak rata-rata sebesar 0,448 pada kelas eksperimen dan sebesar 0,258 pada kelas kontrol. Dengan demikian menunjukkan adanya perbedaan peningkatan yang signifikan pada motorik halus anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana hasil pembelajaran pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil pembelajaran kelas kontrol. Melalui permainan *playdough* anak ternyata mampu membuat berbagai bentuk dan model seperti bentuk buah-buahan, sayuran, tanaman, kendaraan, binatang, dan bentuk BMB (bulan, matahari, binatang).
3. Pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan (*N-Gain*) kreativitas rata-rata sebesar 0,448 pada kelas eksperimen dan sebesar 0,247 pada kelas kontrol. Artinya terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada kreativitas anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana hasil pembelajaran pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil pembelajaran pada kelas kontrol. Melalui permainan *playdough* anak ternyata mampu menuangkan ide-idenya dalam menciptakan sesuatu atau benda khayalannya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *playdough*, peneliti memberikan saran atau rekomendasi sebagai berikut:

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru diharapkan dapat mengikuti langkah-langkah penggunaan *playdough*, yaitu (a) Guru menyiapkan tema

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pembelajaran; (b) Guru menjelaskan tema pembelajaran dihubungkan dengan *playdough*; (c) Guru menyediakan contoh gambar-gambar *playdough*; (d) Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam membuat *playdough*; (e) Guru menyediakan bahan-bahan untuk dibuat menjadi mainan *playdough*; (f) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menakar, menuangkan bahan-bahan *playdough* dan kemudian mencampur dan mengaduknya hingga kalis (tidak lengket), yang akhirnya adonan dapat dibentuk.; (g) Guru memberikan bimbingan, motivasi dan dorongan agar anak-anak bersemangat selama kegiatan pembelajaran berlangsung; (h) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kembali pengalaman selama membuat *playdough*.

2. Bagi Guru agar pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan *playdough* ini berhasil dengan baik, hendaknya di persiapkan secara seksama, mulai dari penyusunan rencana harian, tema, skenario pembelajaran, peralatan dan bahan-bahan yang akan di gunakan. Pelaksanaan minimal dalam satu bulan sekali menggunakan alat permainan *playdough* yang di buat sendiri dari bahan alami dan tidak berbahaya bagi kesehatan anak, karena menyediakan alat permainan *playdough* ini tidak memerlukan biaya besar, jangan terhalang oleh tidak adanya dana untuk menyediakan alat permainan edukatif (APE) ini.
3. Penerapan belajar melalui penggunaan alat permainan *playdough* tergolong kategori positif dan variatif untuk dikembangkan oleh setiap guru dengan

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dan berlatih dalam membuat berbagai model dan bentuk *playdough*, hal ini dapat mengembangkan kemampuan gerak otot-otot halus dan koordinasi motorik halus anak, juga kreativitas dan daya imajinasi anak dalam membentuk pola yang diinginkan. Sebagaimana yang di ungkapkan Sumantri (2005: 143) bahwa keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil (halus) untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil. Sedangkan pengembangan kreativitas menurut Munandar (2009: 36) adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru.

4. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukkan untuk penelitian lebih lanjut dalam aspek yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada alat permainan *playdough* saja, tetapi pada Alat Permainan Edukatif Konstruktif lain pada umumnya.

Tini Sumartini, 2012

Dampak Penggunaan Alat Permainan *Playdough* Dalam Pengembangan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Usia Dini

: Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelas B Taman Kanak-Kanak Armia Kota Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu