

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Bedasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat peningkatan motorik kasar anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak melalui permainan tradisional *jamuran*. Hal ini ditunjukkan dari nilai Sig. <  $\alpha$  ( $0.012 < 0.05$ ) untuk *post-test* kelompok eksperimen di TK Nasional Samirono. Sedangkan, di TK Masjid Kampus UGM memiliki nilai Sig. <  $\alpha$  ( $0.000 < 0.05$ ) untuk *post-test* kelompok eksperimen yang berarti permainan tradisional jamuran efektif terhadap motorik kasar anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak tersebut.
2. Terdapat peningkatan sikap tanggung jawab anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak melalui permainan tradisional *jamuran*. Hal ini ditunjukkan dari nilai Sig. <  $\alpha$  ( $0.000 < 0.05$ ) untuk *post-test* kelompok eksperimen di TK Nasional Samirono. Sedangkan, di TK Masjid Kampus UGM memiliki nilai Sig. <  $\alpha$  ( $0.000 < 0.05$ ) untuk *post-test* kelompok eksperimen yang berarti permainan tradisional jamuran efektif terhadap sikap tanggung jawab anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak tersebut.
3. Terdapat peningkatan motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak melalui permainan tradisional *jamuran*. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji multivariate di kedua TK, yaitu TK Masjid Kampus UGM dan TK Nasional Samirono sig <  $\alpha$  (0.000 dan

0.000 < 0.05) maka  $H_0$  ditolak yang berarti permainan tradisional *jamuran* efektif terhadap motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan maka implikasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Permainan tradisional *jamuran* efektif terhadap motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-kanak. Permainan tradisional *jamuran* dapat menjadi media yang tepat untuk menstimulus aspek-aspek perkembangan anak sebab terdapat gerakan yang melibatkan motorik kasar anak dan nilai tanggung jawab. Melalui permainan ini, proses pembelajaran anak dapat menjadi menyenangkan dan memiliki pengalaman secara langsung untuk mengembangkan fisik-motorik dan sosial anak.
2. Pada pelaksanaan penelitian, peneliti merasakan keterbatasan kemampuan, pengetahuan, dan wawasan dalam mengungkapkan secara lebih luas dan mendalam tentang aspek fisik-motorik dan sosial-emosional anak yang juga dipengaruhi oleh permainan *jamuran*.

## **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan, antara lain:

#### 1. Bagi sekolah

Sekolah diharapkan dapat menggunakan media permainan tradisional jamuran sebagai media pembelajaran khususnya dalam perkembangan motorik kasar dan sikap tanggung jawab anak, sehingga penggunaan media pembelajaran di sekolah tidak hanya memfokuskan pada perkembangan motorik halus dan kognitif anak.

#### 2. Bagi guru

Guru diharapkan lebih inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga tidak hanya menggunakan pembelajaran yang disediakan sekolah. Permainan tradisional jamuran yang akan digunakan perlu disesuaikan dengan aspek yang akan dikembangkan pada anak. Diharapkan melalui permainan tradisional jamuran, proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan bagi anak dalam mengembangkan motorik kasar, tanggung jawab, dan aspek lainnya.

#### 3. Bagi orang tua

Orangtua diharapkan dapat mendampingi kegiatan yang dilakukan anak di rumah. Orangtua dapat mengajak anak bermain di luar rumah agar anak bersosialisasi dan melatih motorik kasarnya.

#### 4. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya, sehingga dapat dikembangkan menjadi penelitian yang lebih baik sebab masih terdapat aspek perkembangan yang bisa dikembangkan melalui permainan tradisional jamuran ini.