

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang diolah dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di TK TA Terpadu Al Hikmah Mayong tentang Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Kelompok B Anak Usia 5-6 Tahun, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan permainan tradisional engklek di TK TA Terpadu Al Hikmah Mayong menggunakan 3 media pembelajaran yang berbeda-beda diantaranya yaitu (1) Permainan tradisional engklek dengan media tanah/paving halaman, (2) Permainan tradisional engklek dengan media lantai, (3) Permainan tradisional engklek dengan media karpet hias.
2. Problem dan solusi yang terjadi dalam penerapan permainan tradisional engklek pada anak kelompok B di TK TA Terpadu Al Hikmah Mayong jepara yaitu antara lain:
 - a. Adanya anak yang tidak mau atau takut untuk bermain permainan tradisional engklek. Solusi yang digunakan untuk menyelesaikan problem tersebut yaitu dengan memberi pengertian ke anak saat bermain dengan membantu anak untuk mengurangi rasa takutnya, kemudian peluk anak dan beri semangat ke anak bahwa ia mampu melawan ketakutannya tersebut. Jangan menghukum anak atas apa yang ditakutinya menghukum tidak akan mengurangi rasa takutnya. Dengan begitu anak akan merasa aman saat bermain permainan yang ia takuti.
 - b. Adanya anak yang sulit mengkondisikan anak saat memainkan permainan engklek. Dengan media permainan engklek yang terbatas hanya satu untuk semua anak dan rasa antusias anak yang besar membuat anak berebut dan saling ingin main yang pertama. Solusi yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan membiasakan anak untuk tertib bergantian dari kecil dengan berbaris berurutan, berantian satu persatu sehingga anak akan belajar disiplin untuk antri.
 - c. Adanya anak cenderung bermain handphone ketika dirumah dibanding main di luar sama teman. Solusinya dengan memberi batasan waktu bermain handphone ke anak. Dengan mengatur waktu bermain, orang tua dianjurkan untuk

membuat jadwal harian untuk aktivitas anak kemudian juga bisa mengajak anak untuk melakukan aktivitas yang menyenangkan misalnya, mengajak bermain ke kebun binatang. Kemudian guru juga harus berkerja atau saling komunikasi dengan orang tua untuk mengawai dan membatasi anak berlebihan bermain gadget dan mengajari anak permainan tradisional.

B. Saran

Berdasar pada hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat memberikan beberapa saran untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar pada anak. Dengan perkembangan zaman yang semakin canggih ini diharapkan pendidik dan orang tua bisa mengenalkan anak ke permainan tradisional yang ada di Indonesia agar tidak punah tergerus oleh gadget atau perkembangan zaman. Maka dari itu, penerapan permainan tradisional pada anak usia dini memerlukan telaah dan penelitian lebih lanjut lagi. Antara lain:

1. Bagi Sekolah diharapkan menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif dan dengan adanya penelitian yang telah dilaksanakan ini diharapkan pihak sekolah mampu mempertahankan permainan tradisional di tengah berkembangnya zaman sebagai kegiatan pembelajaran. Selain itu menambah jumlah permainan tradisional yang diterapkan untuk kegiatan pembelajaran.
2. Bagi Kepala Sekolah diharapkan mampu memberi dukungan kepada guru agar lebih baik lagi dalam mengajar baik dari segi materi dan non materi dalam pembelajaran baik dari segi materi dan non materi dalam pembelajaran serta memberi saran yang dapat memberikan kemajuan dalam proses belajar.
3. Bagi Guru/Pendidik diharapkan kepada para guru agar dapat mengembangkan perkembangan motorik kasar anak dengan memberikan pemahaman belajar kepada anak melalui belajar sambil bermain, bermain sambil belajar sehingga anak tidak merasa terbebani dengan kegiatan belajar yang membosankan..
4. Bagi Penelitian selanjutnya yang ingin melaksanakan penelitian tentang Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar diharapkan untuk dapat memperluas pengetahuan agar bisa mengembangkan dengan ranah yang berbeda.