

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, mengenai menggunakan permainan kucing-kucingan terdapat terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di Kota Cilegon, maka penulis dapat menarik kesimpulan dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Kemampuan motorik kasar anak di TKIT Darussoleh pada kelas eksperimen A1 termasuk dalam kategori cukup berpengaruh dengan skor rata-rata 54%. Sedangkan pada kelas kontrol A2 termasuk tidak berpengaruh dengan skor rata-rata 44,6%.
2. Pengaruh permainan kucing-kucingan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun yaitu, dilihat dari nilai siswa setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*). Nilai sebelum mendapatkan perlakuan pada *pretest* dengan 54,66, sedangkan setelah mendapatkan perlakuan pada nilai *posttest* siswa mendapatkan nilai rata-rata 80,33.

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS versi 23 di atas, uji hipotesis Non-Parametrik dengan mann whitney diperoleh Zhitung Sebesar -4.608 dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ . Maka berdasarkan kriteria uji dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang berarti bahwa

terdapat pengaruh permainan kucing-kucingan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti ingin menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

### 1. Bagi guru

Melalui percobaan permainan kucing-kucingan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun, anak sangat menyukai dan senang permainan tradisional tersebut untuk itu guru diharapkan meningkatkan kegiatan yang mencakup motorik kasar anak, agar anak mendapatkan perkembangan yang diharapkan

### 2. Bagi orang tua

Peran orang tua begitu penting untuk anak usia dini, lebih memperlihatkan progres perkembangan motorik kasar anak, peran orang tua dan guru sangat penting untuk perkembangan anak, untuk itu orang tua diharapkan memperhatikan perkembangan motorik kasar anak, tetapi diharapkan kegiatan permainan tradisional kucing-kucingan bisa diamati dan diperhatikan pada saat dirumah

### 3. Bagi anak

Penggunaan kegiatan bermain, permainan kucing-kucingan anak diharapkan bisa bertanggung jawab, aktif, dan senang dalam

melakukan kegiatan yang lainnya, tidak hanya itu anak diharapkan bisa berinteraksi dengan teman sebayanya dan mengalah satu sama lain.