

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media permainan edukatif *Lacing Card* dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE.

- a. *Analysis*

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa anak usia 4-5 tahun di RA Bina Al Kautsar masih mengalami kesulitan dalam aktivitas motorik halus, seperti mengancing baju, mengikat tali, dan memegang pensil dengan benar. Berdasarkan hasil tersebut, dirancang media *Lacing Card* dengan tampilan menarik, tema yang dekat dengan dunia anak, serta aman digunakan.

- b. *Design*

Tahap desain merupakan proses penting dalam pengembangan media permainan edukatif *Lacing Card* yang disusun berdasarkan kebutuhan anak dan tujuan pembelajaran. Desain media memperhatikan aspek menarik, aman, dan edukatif dengan menampilkan gambar hewan berwarna cerah serta lubang di sekelilingnya untuk melatih koordinasi mata dan tangan anak. Hasil desain ini diharapkan dapat mendukung peningkatan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun secara optimal.

c. *Development*

Validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dengan beberapa perbaikan kecil pada ukuran lubang dan variasi gambar.

d. *Implementation*

Efektivitas media *Lacing Card* terlihat dari peningkatan kemampuan motorik halus anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Hasil observasi menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 2,30 pada pertemuan pertama menjadi 3,74 pada pertemuan keempat, dengan kategori berkembang sangat baik. Anak tampak lebih fokus, sabar, dan mandiri selama kegiatan. Guru juga menyatakan bahwa media ini membantu anak berlatih koordinasi mata dan tangan secara menyenangkan.

e. *Evaluation*

Kelayakan media *Lacing Card* diperoleh dari hasil validasi ahli, respon guru, dan observasi terhadap anak. Media ini dinilai sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran motorik halus anak usia dini karena menarik, aman, dan sesuai dengan karakteristik anak. Guru menilai media ini mudah diterapkan dan dapat dijadikan inovasi pembelajaran berbasis permainan edukatif di RA. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Lacing Card* efektif, layak, dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam menstimulasi perkembangan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna.

2. Media *Lacing Card*

Media *Lacing Card* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak usia dini melalui kegiatan memasukkan tali ke dalam lubang-lubang di sekitar gambar pada kartu. Kegiatan ini membantu anak melatih koordinasi antara mata dan tangan, kekuatan jari, serta kemampuan mengontrol gerakan secara lebih terarah. Selain itu, *Lacing Card* juga menumbuhkan konsentrasi, kesabaran, dan ketelitian anak saat bermain. Desain media ini dibuat dengan memperhatikan aspek keamanan, kemenarikan, dan nilai edukatif, seperti penggunaan warna-warna cerah, gambar hewan yang disukai anak, serta bahan yang aman dan tidak tajam. Melalui penggunaan *Lacing Card*, anak dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, media *Lacing Card* tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dan mendukung perkembangan kognitif serta sosial emosional anak usia 4–5 tahun.

3. Hasil Penerapan Media *Lacing Card*

Hasil penerapan media *Lacing Card* menunjukkan bahwa permainan edukatif ini efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Melalui kegiatan memasukkan tali ke lubang-lubang pada kartu bergambar, anak menjadi lebih terampil dalam mengkoordinasikan gerakan mata dan tangan, mengontrol jari, serta meningkatkan ketepatan dan kerapian dalam bekerja. Selain itu, anak

juga menunjukkan peningkatan dalam hal konsentrasi, kesabaran, dan kepercayaan diri selama proses pembelajaran.

Penggunaan *Lacing Card* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak lebih aktif serta termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Lacing Card* berpengaruh positif terhadap perkembangan motorik halus anak dan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran kreatif di lembaga pendidikan anak usia dini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media *Lacing Card* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk melatih keterampilan motorik halus anak. Penggunaan media ini sebaiknya dilakukan secara bertahap dengan variasi pola dan warna agar anak tidak cepat bosan.

2. Bagi Lembaga

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media inovatif seperti *Lacing Card* dengan menyediakan fasilitas dan bahan yang memadai. Lembaga juga dapat mengintegrasikan media ini ke dalam kegiatan pembelajaran tematik harian.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melakukan uji coba pada kelompok usia yang berbeda atau menambahkan aspek perkembangan lain seperti kognitif dan sosial-emosional. Peneliti

selanjutnya juga dapat mengembangkan media sejenis berbasis digital agar lebih bervariasi dan menarik.

Dengan selesainya penelitian ini, diharapkan hasil pengembangan media *Lacing Card* dapat memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan sesuai dengan prinsip belajar melalui bermain.