

## BAB VII

### PENUTUP

#### 7.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Hasil analisa data dari ular tangga terhadap motorik halus dengan menggunakan *uji wilcoxon rank test p-value* 0,016, dengan kriteria baik 55%, cukup 33% dan kurang 11%.
2. Hasil analisa data dari game edukasi pada gadget terhadap motorik halus dengan menggunakan *uji wilcoxon rank test p-value* 0,007 dengan kriteria baik 90%, cukup 10%.
3. Ada perbedaan anak dengan bermain ular tangga dengan anak yang bermain game edukasi pada gadget terhadap kemampuan motorik halus pada usia 4-5 tahun di TK TPI Nurul Huda yaitu dengan analisa *uji man-whitney* 0,031.

#### 7.2 Saran

##### 7.1.1 Bagi institusi

Dengan adanya pengaruh kegiatan bermain ular tangga dan game edukasi terhadap kemampuan motorik halus pada usia prasekolah kelompok A maka disarankan untuk memantau pemberian stimulasi pada anak dengan cara menerapkan jadwal kegiatan belajar menggunakan gadget. Diharapkan pihak institusi selalu mengupdate ilmu pengetahuan yang terkait kemampuan motorik halus. Kegiatan

bermain gadget bias diberika 1 kali dalam seminggu dalam pelajaran dengan setting berbeda agar membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan anak tidak jenuh serta kemampuan motorik halus dapat distimulus dengan baik, dapat juga dikombinasi dengan aplikasi mengenal huruf, angka, ilmu pengetahuan alam dan sesi cerita.

#### **7.1.2 Bagi peneliti selanjutnya**

1. Perlu penelitian lebih lanjut untuk dapat mengendalikan faktor faktor lain yang mempengaruhi kemampuan motorik halus selain permainan gadget dan ular tangga.
2. Perlu dilakukan peneliti dengan jumlah sample yang lebih besar sehingga bisa mewakili populasi peneliti
3. Perlu menambahkan frekuensi waktu pemberian kegiatan bermain gadget untuk mendapat hasil yang akurat serta mengadakan pre dan post test

#### **7.1.3 Bagi ilmu pengetahuan**

Hasil penelitian ini dapat disajikan sebagai referensi bagi yang hendak meneliti lebih lanjut tentang penerapan ular tangga dan gadget terhadap kemampuan motorik halus dimasa yang akan datang.

