

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Kondisi awal sebelum dilakukan permainan sirkuit halang rintang terhadap kemampuan bersosialisasi. Permasalahan sosialisasi yaitu anak yang masih kesulitan bersosialisasi dengan teman sebayanya, anak belum mau berbagi mainan atau makanan kepada teman, anak belum mau membantu teman saat dimintai tolong, anak tidak mau bekerja sama seperti pada kegiatan kelompok, belum mampu mengendalikan perasaan biasanya menangis tiba-tiba, marah pada teman, suka menggagu teman, anak belum biasa menunjukkan rasa percaya diri ketika bergaul dengan teman yang lain saat bermain bersama atau ketika waktu istirahat anak hanya duduk melihat temannya bermain, dan mau bermain ketika nanti di jaga oleh guru, belum ada kesadaran diri dalam mengajak temannya bermain bersama.

Berdasarkan kondisi awal serta hasil wawancara dengan para kepala sekolah dan guru maka peneliti berkesimpulan perlu dilakukan suatu konsep pengembangan model permainan sirkuit halang rintang untuk diterapkan di dua sekolah yaitu pada TK Air Mambual dan TK Satap km 8 dengan fokus pada indikator Sabar menunggu giliran, Mau berbagi, menolong dan membantu teman, Mau bergabung bermain dengan teman, Mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, Mau bekerjasama dengan teman. Setelah permainan sirkuit halang rintang diterapkan pada

anak di TK Air Mambual dan TK Satap km 8 menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus dan kasar, kemampuan sosial, kerja sama, dan kognitif anak mulai meningkat.

2. Rancangan model konseptual permainan sirkuit halang rintang terdapat komponen input yang terdiri dari alat dan bahan seperti karpet kecil, tali, bola, puzzle, benda warna warni, balon, manik-manik, tali gelang, botol dan bendera. Komponen proses terdiri dari Pos 1, melompat dan meletakkan karpet puzzle, Pos 2, melwati tali sambil membawa bola, Pos 3, menyusun puzzle, Pos 4, merangkak dan mengumpulkan benda, Pos 5, berjalan sambil membawa balon di perut, Pos 6, lari zig-zag dan memasang manik-manik, Pos 7, finish. Dan komponen output yang terdiri dari kemampuan motorik kasar dan halus, kemampuan sosial, kerja sama, dan kognitif.

Setelah melakukan revisi sesuai dengan masukan pada uji coba terbatas, untuk melakukan validasi terhadap Model permainan sirkuit Halang Rintang hasil revisi. Pada permainan ini ujikelompok kecil 10 anak, kelompok besar 20 anak. Hasil dari permainan sirkuit Halang Rintang diperoleh saran untuk menyempurnakan permainan. Permainan sirkuit ini yang telah diujicobakan lagi pada kelompok yang lebih luas untuk menguji kevalidan, keefektivan, dan kepraktisan model permainan sirkuit halang rintang yang dikembangkan.

Hasil uji coba diperluas sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya menunjukkan bahwa model permainan sirkuit Halang Rintang telah

memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis sehingga tidak perlu diujicobakan. Hasil rekomendasi dan saran-saran untuk merevisi dari uji coba diperluas ini terhadap model permainan yang dikembangkan, menghasilkan produk akhir model permainan sirkuit Halang Rintang. Pada akhir model permainan sirkuit ini untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi.

3. Hasil penelitian dari implemntasi menyimpulkan bahwa model permainan sirkuit halang rintang dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi. Hasil dari observasi kemampuan sosialisasi bahwa Skor minimum hasil posttes aspek sosialisasi dan halang rintang adalah 40, skor maksimum adalah 58, skor rata-rata yaitu 47.98 dan simpangan baku adalah 5.34. Sedangkan skor minimum hasil posttest aspek sosialisasi dan halang rintang adalah 45, skor maksimum adalah 60, skor rata-rata yaitu 54.83 dan simpangan baku adalah 6.79. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa persentase keaktifan anak yang tertinggi dalam melakukan Model Permainan Sirkuit Halang Rintang Dalam Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi adalah pada aktivitas. Hal ini dikarenakan anak cenderung tertarik pada bagian awal kegiatan, sehingga aktivitas tersebut memiliki nilai persentase yang tinggi.

## **B. Saran**

1. Bagi orang tua diharapkan untuk lebih memperhatikan kemampuan bersosialisasi anak, serta membiasakan anak untuk bergaul dengan orang yang ada di lingkungan anak
2. Bagi guru diharapkan pada saat pembelajaran dengan menggunakan desain permainan yang dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak usia dini.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak melalui permainan halang rintang, lebih baik dilakukan sampai pada tahapan penyebaran agar kriteria layak menjadi konsisten untuk digunakan dalam pembelajaran secara luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aida, Nurul. 2015. Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.4, No.01. Persona, Jurnal Psikologi Indonesia.
- Amat, Komari 2008. *Traditional Circui Training and Student`s Physical Fitnes*. JendelaBuluTangkis, FakultasIlmuKeolahragaan, UniversitasNegeri Yogyakarta
- Asih, & Pratiwi. 2010. Perilaku Prosocial ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi. Jurnal Psikologi, Volume 1, No. 1. Kudus Universitas Muria Kudus.
- Badu, Ruslin.2011. Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif. NQS. Bandung
- Bompa, O Tudor .*Total Training for Young Champions*. York University: Human Kinetics, 2000.
- Bowers, W Richard & Edward L. Fox, *Sport Physiology, Third Edition Dubuque Iowa: Wm. C. Publisher, 1992.*
- Buhari, Bustang. 2011. *Four-D Model (Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran dari Thiagarajan,dkk).* (Online)
- Coyns, Tom. *Circuit Training Development Of strength & Conditioning, Coacing Ireland Ierland, The Lucozade Sport Education Programme*. <http://www.coachingireland.com/files/circuittraining.pdf> (diakses tanggal 27 Oktober 2015). CV. LubukAgung
- Damsar. 2011. Pengantar Sosiologi Pendidikan. Jakarta : Kencana
- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Depdiknas. 2009. Permendiknas No. 58/2009 tentang standar Tingkat Pencapaian Perkembangan. Jakarta : Depdikbud.
- Dirjendikti. Proyek Pendidikan Tingkat Akademik.
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2018. Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Madura. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, Volume 5, Nomor 1. "Penguatan Pendidikan & Kebudayaan untuk Menyongsong Society 5.0".

- Farida, Mayar. 2020. Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Dini Melalui Seni Permainan Tradisional. Vol. 2 No. 2 Edisi 1 Januari 2020. Ensiklopedia of Journal Lembaga Penelitian dan Penerbitan Hasil Penelitian Ensiklopedia P-ISSN 2622-9110E-ISSN 2654-839928.
- Hadisasmita, Y dan Aip Syarifuddin. 1996. Ilmu Kepelatihan Dasar. Jakarta : Depdikbud
- Hasan, Maimunah. 2009. Pendidikan Anak Usia Dini. Jogjakarta : Diva Press.
- Heri,Risdianti. 2019. Pengaruh Pemanfaatan Permainan Sirkuit *Geometry Fun* Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Kasar Kelompok B di TK An-Nur Malang. Jurnal pendidikan anak usia dini. Vol I, no 2, 2019, hlm 98-104.
- Hurlock, E.B. 1978. *Child Development*.6th Ed. Tokyo: McGraw Hill Inc., International Student Ed
- Ibrahim, Muslimin, dkk, 2001. Pembelajaran Kooperatif Surabaya: University Press,UNESA
- Isjoni, 2009.Cooperative learning. Bandung. Alfabeta
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif. Yogyakarta : Pilar Media.
- John W, Santrock. 2007. Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga
- Jurnal Pendidikan Ank Usia Dini Volume 8 Edisi 2, November 2014
- Kumar, S. & Pandey, A. 2013. *Chemistry and Biological Activities of Flafonoids : An Overview*, *The Scientific World Journal*, 2013, 1-16.
- Liwauddiniyah. 2016. Peningkatan Kemampuan Bersosialisasi Melalui Kegiatan Bermain Sirkuit *Adventuring Together* Pada Anak Kelompok B TK Al Hidayah di Kerjen Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar. Artikel Universitas Nusantara PGRI Kediri 12.01.11.0328. simki.unpkediri.ac.id
- Madeamin, Ishaq. 2012. *Kelebihan dan Kekurangan Model Pengembangan*. (Online) [http://www. ishaqmadeamin. com/2012/12/ kelebihan-dan-kekurangan-model.html](http://www.ishaqmadeamin.com/2012/12/kelebihan-dan-kekurangan-model.html). Diakses tanggal 14 Maret 2020
- Montolalu. 2009. Bermain Dan Permainan Anak. Jakarta :Universitas Terbuka
- Morrison, GS. 2012. Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Jakarta :Indeks
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. Cerdas Melalui Bermain. Jakarta: Grasindo.

- Nasution. 1994. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nikmah, Tumardi, Yafie. 2019. Peningkatan Kecakapan Pengurutan (seriasi) Ukuran Melalui Permainan *Smile Circuit* Usia 4-5 Tahun. Vol. 2, No. 1, di <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpaud>.
- Ningtyas, Dhita Paranita. Duana Fera Risina. 2018. Pengembangan Permainan Sirkuit Mitigasi Bencana Gempa Bumi Untuk Meningkatkan *Self Awareness* Anak Usia Dini. Volume 1 No. 2 Desember 2018. *Jurnal Cakrasana-Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Ninie, Yusniati. 2004. *Manusia dan Masyarakat*. Jakarta : Ganeca Exact
- Nurul, 2015. *Jurnal Psikologi Indonesia* Vol 4 no 01 Hal 87-99
- Paramita, Made VinaArie 2017 *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun* (Tesis)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014
- Ratna, Suhartini. 2004. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemandirian Orang Lanjut Usia. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Soekarman. 1987. *Dasar Olahraga untuk Pembina, Pelatih, dan Atlet*. Jakarta: Inti Idayu Press,
- Suharjana. 2013. *Kebugaran Jasmani*. Yogyakarta: Jogja Global Media.
- Sukadiyanto. 2011. *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung:
- Sujiono, Bambang Dan Yuliani Nurani Sujiono. 2005. *Menu Pembelajaran Anak*
- Surtiyo, utomo. 2008. *Penjasorkes pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*. Samarinda: bumi aksara.at
- Scholich, 1982. *Manfred. Kreistraining*. Berlin: Sportverlag,
- Susi, Maulida. 2020. Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. Volume 6 Februari 2020 P-ISSN: 2599-0438; E-ISSN: 2599-042X PEDAGOGI: *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

- Ulfa, Kristinawati. 2016. Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Sirkuit Kata dengan Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B TK PKK Pulerejo 02 Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar. Skripsi tidak diterbitkan.
- Veny, Iswantiningtyas. 2019. Pengembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Sapiring Dua Piring. Penguatan Pendidikan & Kebudayaan Untuk Menyongsong *Society 5.0*". Usia Dini. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Widyayekti, Tegar Dita. 2020. Hubungan Bermain Taman Lalu Lintas Dengan Perilaku Prososial Anak Usia Dini TK Taman Ceria Surabaya. Jurnal PAUD Teratai Volume 9 Nomor 1 Tahun 2020.
- Yolan, Marjuk. 2018. Pengaruh Permainan dan Interaksi Sosial Terhadap Kemampuan gerak manipulatif pada anak kelompok B di PPIT Al Ishlah Kota Gorontalo. Tesis Tidak Di Terbitkan