

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil perolehan data yang telah dianalisis pada BAB IV dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan permainan lempar bola terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 4-6 tahun di TK Mardisiwi Kepuhrejo. Hal ini dapat diketahui dari hasil hitungan Sig. $0.003 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dan terbukti benar.
2. Berdasarkan hasil hitungan yang telah dilakukan telah menunjukkan bahwa apabila memperoleh nilai Sig. $< 0,05$, yang berarti hasilnya signifikan. Pada penelitian ini nilai Sig. $0,003$ yang berarti nilai Sig. $< 0,05$ sehingga hasil hitungan tersebut menunjukkan bahwa hasilnya signifikan.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka implikasi dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil kesimpulan tersebut, dengan menggunakan permainan lempar bola kegiatan pembelajaran motorik kasar anak lebih cenderung menyenangkan, terbukti anak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan permainan lempar bola. permainan ini dapat melatih konsentrasi anak dalam melakukan koordinasi gerak tubuh. Hal tersebut memberi pengaruh positif terhadap pembelajaran motorik kasar sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-6 tahun. Permainan lempar bola mampu membantu guru dalam menyiapkan atau memberikan bentuk permainan guna mengembangkan kemampuan motorik kasar, disamping itu hasil penelitian bisa dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Implikasi Praktis

a. Bagi Guru

Dalam pembelajaran motorik kasar guru dapat dengan mudah menggunakan permainan lempar bola. Kelebihan penggunaan permainan lempar bola selain bahan yang digunakan mudah didapat, dengan permainan ini mampu menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran lempar bola, karena bukan hanya menimbulkan

kesenangan juga dapat membantu untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar.

b. Bagi Anak

Permainan lempar bola memungkinkan anak berperan aktif serta menimbulkan kesenangan bagi anak dalam pelaksanaan pembelajaran motorik kasar dengan menggunakan permainan lempar bola, sehingga guru mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar dengan menggunakan permainan lempar bola.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penggunaan permainan lempar bola diharapkan tujuan dari pembelajaran yang telah disusun dapat tercapai dengan baik serta memberikan pengetahuan baru bagi dunia pendidikan.

C. Saran

1. Bagi Para Pendidik

Sebaiknya menambah pengetahuan serta mengembangkan berbagai kreativitas terkait kegiatan pembelajaran motorik kasar. Mengingat semakin berkembangnya ilmu pengetahuan serta variasi pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta variasi kegiatan pembelajaran motorik kasar sehingga anak tidak merasa bosan dan pembelajaran lebih bermakna.

2. Bagi Para Peneliti

Proses penelitian selanjutnya disarankan untuk mengamati permasalahan yang ada di lingkungan sekitar, khususnya dalam bidang pendidikan. Proses penelitian selanjutnya disarankan untuk memperbanyak referensi supaya tujuan dari penelitian dapat tercapai dengan baik.