

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam bermain lempar tangkap terhadap perkembangan motorik kasar siswa di SDN Cipanas Kota Serang. Peneliti telah melaksanakan pretest untuk mengetahui perkembangan motorik kasar siswa sebelum diberi perlakuan yang terlihat bahwa nilai rata-rata 2.24916 dengan nilai tertinggi 10 dan yang terendah 0. Rendahnya kemampuan motorik kasar siswa pada kondisi awal disebabkan karena siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, dan tidak melakukan permainan terlebih dahulu, padahal permainan adalah salah satu pemanasan pada saat olahraga, dikarenakan biasanya guru hanya menggunakan metode ceramah, materi dan membaca, maka dari itu siswa merasa bosan dan disini peneliti melakukan pemanasan terlebih dahulu atau permainan yang memadai dan mendekati pada pembelajaran olahraga. Sehingga siswa melakukan kegiatan dengan senang tanpa mengeluh. Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan pembelajaran olahraga dengan mengacu pada RPP yaitu tentang lempar tangkap pada siswa kelas V. Pada saat kegiatan peneliti melakukan percobaan terlebih dahulu tanpa adanya diberi perlakuan, disini peneliti memperhatikan siswa dan mengukur jarak lemparan siswa menggunakan alat meteran, kemudian peneliti mencatat hasil lemparan siswa dan saling bergantian kepada siswa lainnya. Setelah itu peneliti melakukan kegiatan lagi tetapi diberikan perlakuan, lalu peneliti memberikan contoh kepada siswa bagaimana cara melakukan permainan lempar tangkap yang benar. Setelah itu siswa saling bergantian kepada siswa lainnya untuk bermain lempar tangkap dan peneliti mengukur kemampuan motorik kasar siswa.

Dari hasil perhitungan menggunakan uji-t pada *pretest* dan *posttest* yang menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) yaitu 0.000 yang berarti bahwa nilai tersebut $0,000 < 0,05$ atau 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka sudah bisa dikatakan bahwa adanya peningkatan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Nilai signifikansi yaitu 0,00 maka nilai sig $0,00 < 0,05$ data tersebut dapat didukung oleh statistik. Maka kesimpulannya H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya hal ini menunjukkan bahwa permainan lempar

tangkap dapat meningkatkan motorik kasar siswa.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat menyusun strategi pembelajaran untuk diterapkan sambil belajar sehingga dapat lebih kreatif dan inovatif dalam mendidik anak bermain tangkap atau tangkap untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar.

2. Bagi Kepala Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas bermain dan media yang dapat menstimulus perkembangan motoric kasar siswa.

3. Bagi Peneliti Lain

Menelaah keterampilan kasar dengan menggunakan metode permainan lempar bola memiliki beberapa kekurangan dalam proses permainannya, misalnya siswa kesulitan menangkap bola. Oleh karena itu, motivasi bagi peneliti selanjutnya adalah menambah metode permainan yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan motorik kasar siswa, seperti menambahkan secara bertahap hambatan-hambatan yang diatasi siswa, agar kemampuan motorik kasar siswa berkembang.