

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian dan analisis data diatas dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kemampuan motorik kasar awal (*Pretest*) peserta didik pada kelompok B di TK Pringgandani mendapat hasil nilai yang sama, perbedaan nilai yang tidak terlalu signifikan.
2. Setelah dilakukan pretest pada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen yang dijadikan objek penelitian, kemudian berikutnya kedua kelas tersebut diberi perlakuan yang berbeda selama enam kali pertemuan. Sesudah diberikan *treatment* selama 6 kali, kemudian kedua kelas tersebut langsung diberikan *Post-Test* pada pertemuan keenam. Terdapat nilai yang diperoleh peserta didik pada kedua kelas penelitian yang memperlihatkan nilai angka yang berbeda. Sedangkan nilai yang diperoleh kelas eksperimen yaitu nilai *Post-Test* tertinggi 59; nilai terendah 54; dan nilai rata-rata 56.70; dengan nilai standar deviasi 1.494. Di kelas kontrol memperoleh skor *Post-Test* tertinggi yaitu sebesar 39; nilai terendah 23; dan nilai rata-rata 31.30; serta standar deviasi 6.494.
3. Dari hasil *Post-Test* yang tertera dapat terlihat bahwa nilai dikelas eksperimen yang menggunakan permainan tradisional bentengan jauh lebih tinggi dari pada nilai dikelas kontrol yang menggunakan metode konvensional yang dimana dikelas kontrol tidak diberikan perlakuan atau *treatment* pada kemampuan motorik kasarnya. Dengan hal ini, dapat diartikan bahwa permainan tradisional bentengan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik khususnya untuk anak usia 5-6 tahun di kelas B TK Pringgandani. Hal tersebut dapat ditunjukkan juga dari hasil uji mann whitney u test sebesar $Asymp.Sig. 0,000 < 0,05$ maka H_a diterima. Artinya dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dengan menggunakan permainan tradisional bentengan terhadap motorik kasar di kelas eksperimen.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, tentunya memiliki implikasi dalam pendidikan, maka dari itu implikasi yang terdapat dari penelitian ini ialah bahwa permainan tradisional bentengan dapat dijadikan stimulus atau rangsangan untuk dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar bagi peserta didik kelas B. penelitian ini juga bisa dijadikan rujukan serta ide atau gagasan untuk guru dalam memberikan kegiatan motorik kasar sehingga bisa membuat kegiatan dapat menjadi lebih menyenangkan.

5.1 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, maka peneliti memberikan saran atau rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Kepada guru TK Pringgandani supaya dapat lebih memperhatikan aspek perkembangan peserta didik, terutama pada aspek perkembangan motorik kasar anak. Untuk dapat menstimulus motorik kasar diharapkan guru dapat lebih kreatifitas dalam menciptakan berbagai aktivitas dengan tujuan untuk menarik perhatian anak dalam melakukan kegiatan motorik kasar.

2. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan dapat menggunakan permainan tradisional sebagai opsi model pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar peserta didik di sekolah.

3. Bagi Orang Tua/Masyarakat

Diharapkan untuk terus melestarikan permainan tradisional terhadap motorik kasar anak.