BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti maka dengan menggunakan metode permainan tradisional melalui bermain permainan gobak sodor, lompat tali dan engklek sebagai metode aktivitas pembelajaran dikelas membuat siswa-siswi antusias dalam melaksanakan pembelajaran dikarenakan merupakan hal baru yang dirasakan oleh mereka dan dengan permainan tradisional proses belajar mengajar dapat dikatakan bisa untuk meningkatkan motorik kasar pada siswa-siswi kelas 2 SDN Tambaagung Barat 1 terutama dalam peningkatan gerakan keseimbangannya.
2. Dengan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru dengan penerapan permainan tradisional dapat dalam hal peningkatan perkembangan motorik kasar peserta didik yang mana dilihat dari awal observasi peserta didik dalam pengamatan observer masalah yang terjadi pada keseimbangan seperti anak belum mampu mengatur posisi tubuhnya dengan benar dan tepat, anak belum mampu melakukan secara maksimal dalam melompat kedepan, kesamping, kebelakang menggunakan satu kaki, anak belum mampu secara maksimal untuk berhenti dengan mudah saat berlari maupun melakukan gerakan ziz-zag. Sehingga dengan adanya permasalahan tersebut mencoba untuk menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan permainan gobak sodor, lompat tali dan engklek yang dikemas dalam

pertemuan pembelajaran persiklus dengan masing-masing siklus 2 pertemuan. Dengan pengelolaan pembelajaran menggunakan permainan traadisional sangat membantu membuat peserta didik senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, juga dengan permainan tradisional tidak membutuhkan banyak sarana prasarana ataupun biaya karena sangat simpel dan mudah untuk dilakukan dan juga dimainkan.

3. Dengan implementasi menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan motorik kasar anak berdasarkan dengan data penelitian yang dilakukan peneliti berhasil, dijabarkan dengan pembuktian bahwa Pada siklus I, pertemuan pertama menunjukkan bahwa tiga anak, atau 21%, yang memiliki sebuah kemampuan motorik kasar yang dikatakan sangat baik. Pada pertemuan kedua, Jumlah peserta didik meningkat menjadi 5 orang, atau 35%. Selanjutnya, pada pertemuan pertama di siklus II, jumlah anak dengan kemampuan motorik kasar sangat baik mencapai 8 peserta didik, atau 57%. Pada pertemuan kedua, peserta didik yang mencapai tingkat Berkembang Sangat Baik (BSB) berjumlah 12, atau 85%. Sehingga dengan jumlah terkait sudah mencapai sebuah standar kriteria penilaian yang mana telah di tentukan dan sesuai dengan pencapaian kriteria penilaian yaitu BSB sebanyak 85% dari kriteria penilaian 76% - 100%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, untuk memberikan rekomendasi yang mempertimbangkan temuan praktis dan teoritis, beberapa hal yang mana bisa digunakan untuk dijadikan bahan rekomendasi, sebagai berikut:

1. Agar dalam kemampuan perkembangannya dalam motorik kasar peserta didik lebih baik dan juga proses belajar mengajar bisa dilakukan secara optimal, peneliti memberikan sebuah saran untuk menerapkan media permainan saat proses pembelajaran agar peserta didik senang dengan pembelajaran sehingga ilmu yang diberikan bisa dicerna dengan baik terutama pada kelas rendah dan juga agar pembelajaran bisa dilakukan secara efektif penunjang pembelajaran harus baik dengan melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan.
2. Buat pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton yaitu dengan melakukan pembelajaran yang berbeda setiap pertemuannya melalui kreativitas guru sendiri dan pandai-pandailah dalam memodifikasi pembelajaran agar menciptakan suasana belajar yang aman dan nyaman.
3. Permainan tradisional yang digunakan untuk proses pembelajaran dapat menggunakan permainan lain atau yang sudah dimodifikasi.