

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Beirdasarkan hasil analisis data peineilitian yang beirjudul “Peingkatan Keimampuan Moitoirik Kasar Anak Meilalui Peirmainan Leimpar Tangkap Boila Di KB Aisyiyah 02 Jeipara Tahun Ajaran 2022/2023” dapat disimpulkan seibagai beirikut:

#### 1. Kemampuan Moitoirik Kasar Anak Di KB Aisyiyah 02 Jeipara Tahun Ajaran 2022/2023

Kemampuan anak dalam peimbeilajaran moitoirik kasar di KB Aisyiyah 02 Jeipara ini teirnyata rata-rata anak-anak masih banyak yang meingalami keijeinuhan keitika proiseis kegiatan peimbeilajaran seidang beirlangsung, hal teirseibut teirjadi kareina kurangnya adanya moitivasi beilajar dari guru dan kurangnya inoivasi seirta variasi kegiatan peimbeilajaran seihingga meimbuat anak-anak kurang beirseimangat keitika meingikuti peimbeilajaran.

Kegiatan peimbeilajaran di KB Aisyiyah 02 Jeipara seibeilum diteirapkannya peirmainan leimpar tangkap boila diantaranya yaitu: melompat setinggi lutut anak, naik turun tangga, berjalan diatas papan titian, berjalan sambil berjinjit, melempar dan menangkap bola, dll. Kegiatan-kegiatan teirseibut masih teirgoiloing seideirhana dan dapat dijadikan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Hal tersebut terjadi karena alat dan bahan yang diperlukan mudah didapat, sehingga tidak perlu takut apabila kegiatan tersebut tidak dapat dilaksanakan.

Kegiatan pembelajaran agar tidak menjadi membosankan dan menjadi lebih bervariasi dapat menggunakan strategi dengan melakukan kegiatan secara bergantian. Misalnya ketika hari senin anak diajak untuk melompat setinggi lutut anak, selasa anak diajak untuk naik turun tangga, rabu anak diajak untuk berjalan sambil berjinjit, dst.

2. Kemampuan Anak dalam Permainan Lempar Tangkap Boila Anak Di KB Aisyiyah 02 Jeipara Tahun Ajaran 2022/2023

Kondisi permainan lempar tangkap boila anak di KB Aisyiyah 02 Jeipara jarang dilakukan, hal tersebut terjadi karena permainan tersebut dianggap masih sulit untuk dilakukan pada anak usia 2-4 tahun, sehingga para guru tidak menjadikan permainan ini menjadi kegiatan pembelajaran rutin. Dalam permainan lempar tangkap boila ini anak akan berfokus pada dua hal, yaitu pada boila dan pada orang yang akan menangkap atau melempar boila tersebut.

Permainan lempar tangkap boila ini membuat anak antusias dalam mengikuti pembelajaran, meskipun pada awalnya anak-anak banyak yang kesulitan mengikuti permainan ini tetapi guru tetap menjelaskan secara berulang agar anak-anak paham dan bisa mengikuti permainan dengan baik.

3. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Lempar Tangkap Boila Anak Di KB Aisyiyah 02 Jeipara Tahun Ajaran 2022/2023

Peningkatan kemampuan motorik halus mengkoordinasikan mata dan tangan anak di KB Aisyiyah 02 Jeipara yaitu meningkat dengan baik. Pada awal observasi hanya sebanyak 13 anak dalam kategori mulai berkeimbangan (MB), dan sebanyak 19 anak masih dalam kategori belum berkeimbangan (BB). Hasil observasi pada pertemuan ketiga atau terakhir memperlihatkan jika kriteria perimbangan motorik anak menunjukkan ada 9 anak yang telah berkeimbangan sangat baik (BSB), ada 20 anak yang menunjukkan berkeimbangan sesuai harapan (BSH), dan ada 3 anak yang masih dalam kriteria mulai berkeimbangan (MB) dari yang berjumlah 32 anak sudah dapat melempar dan menangkap boila dengan benar. 3 anak yang menunjukkan kriteria perimbangan mulai berkeimbangan (MB) disebabkan karena pada pertemuan ketiga tidak berangkat, dari hal tersebut membuat perimbangan anak tidak dapat berkeimbangan sesuai harapan guru dan peneliti.

Meilalui peineirapan peirmainan leimpar tangkap boila ini anak sudah bisa meingkoioirdinasikan antara mata anak dan tangannya, pada saat meilakukan geirakan meileimpar ataupun meinangkap boila mata anak akan beirfoikus pada arah boila dan tangan anak akan beirfoikus untuk meileimpar atau meinangkap boila. Oileih seibab itu, peinggunaan meidia boila dalam peirmainan ini meimbuat rasa asyik seirta meinyeinangkan bagi anak usia dini di KB Aisyiyah 02 Jeipara.

Hasil peineelitian meinunjukkan jika keimampuan moitoirik kasar anak meinggunakan peirmainan leimpar tangkap boila sangatlah baik peirkeimbangannya. Peingkatan moitoirik halus kasar anak meilalui peineirapan peirmainan leimpar tangkap boila sangatlah meimbanu peirkeimbangan anak deingan baik, kareina peingkatan keimampuan motorik kasar dari yang seibeilum diteirapkannya peirmainan leimpar tangkap boila hanya meinunjukkan kriteiria beilum beirkeimbang dan mulai beirkeimbang hingga meinjadi kriteiria beirkeimbang sangat baik dan beirkeimbang seisuai harapan.

Hal teirseibut teirjadi dikareinakan anak-anak leibih antusias dan seimangat ketika meingikuti kegiatan peimbeilajaran dimana dalam kegiatan peimbeilajaran itu meinggunakan seiluruh tubuh untuk beirgeirak deingan beibas. seihingga, peineiliti meineirapkan peirmainan leimpar tangkap boila seilama proiseis kegiatan beilajar beirlangsung dan beirhasil deingan sangat baik.

## **B. Saran**

Beirdasarkan hasil peineelitian ini, peinulis dapat meingemukakan beibeirapa saran yang insyaallah dapat meimbanu adalah seibagai beirikut:

### **1. Bagi Keipala Seikoilah**

Peineiliti beirharap agar peineelitian ini dapat meinaikkan peingetahuan yang bisa dijadikan landasan untuk tingkatan keiahlian dalam meiningkatkan moitoirik kasar pada anak KB.

### **2. Bagi Guru**

Diharapkan guru dapat meilakukan aktivitas peindidikan untuk tingkatan keiahlian dalam

meningkatkan motorik halus menggunakan mata dan tangan untuk menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak juga membuat mereka senang, karena hasil penelitian ini menyimpulkan jika permainan lempar tangkap bola sudah terbukti bisa meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak di KB Aisyiah 02 Jeipara.

3. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan ilmu dalam bidang penelitian. Oleh karena itu motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk menggunakan metode bermain yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan dan menyeimbangkan kemampuan motorik kasar anak seperti dengan menambahkan rintangan dalam suatu permainan yang dilakukan secara bertahap sehingga kemampuan motorik kasar anak dapat meningkat.

