

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Bedasarkan data dari hasil uji lapangan serta pembahasan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan bahwa permainan Angry Bird ini dapat meningkatkan kemampuan manipulatif anak khususnya kemampuan melempar. Angry Bird memiliki 8 level permainan yang memiliki tingkat kesulitan berbeda-beda yang didominasi dengan unsur gerak melempar. Sehingga artinya pengembangan permainan *angry bird* ini dapat diterapkan nantinya dalam pembelajaran kemampuan gerak dasar manipulative anak SD.

#### 5.2. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi penelitian ini :

##### 1) Implikasi Teoritis

Permainan *angry bird* memberikan dampak pada kemampuan manipulatif siswa. Pemilihan permainan dalam penelitian akan sangat berpengaruh pada dampak gerak dasar. Seberapa besar unsur gerak dasar dalam permainan tersebut akan berdampak pada kemampuan anak.

Permainan *angry bird* memberikan respon bahagia dan senang terhadap siswa yang melakukannya. Karena permainan ini menarik perhatian anak, anak penasaran dengan media-media yang ditampilkan serta penasaran dengan konsep permainan yang disediakan.

Pemilihan konsep gerak dasar manipulative sangat menarik, karena selama ini permainan hanya fokus pada gerak lokomotor. Artinya dalam penelitian gerak kompleks anak akan semakin terlatih.

## 2) Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran pembelajaran pendidikan dengan permainan *angry bird* untuk melihat sejauh mana motivasi, minat dan kemampuan gerak dasar siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bahan ajar pada guru pendidikan jasmani, dimana dari permainan *angry bird* ini unsur gerak manipulative sangat banyak dilakukan. Sehingga anak semakin baik untuk gerak manipulatifnya.

### 5.3. Saran Dan Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan maka saran yang dikemukakan sebagai berikut:

- a) Permainan *angry bird* bisa diterapkan di sekolah-sekolah.
- b) Alat bantu harus mengandung unsur permainan *angry bird* sesungguhnya.
- c) Kepada guru agar semakin kreatif dalam berkarya.

#### 5.3.1 Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk penelitian lebih lanjut, peneliti memberikan beberapa saran untuk dilakukan, yaitu

1. Permainan *angry bird* diharapkan dapat di terapkan pada anak SD karena melalui permainan ini kemampuan manipulatif anak terlatih.
2. Permainan *angry bird* ini diharapkan dapat disosialisasikan pada guru pendidikan jasmani di SD Labuhan Batu.