

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Permainan ular tangga melibatkan aktivitas fisik seperti melangkah, melompat, dan bergerak mengikuti papan permainan. Aktivitas ini membantu meningkatkan koordinasi antara mata, tangan, dan kaki, serta melatih keseimbangan tubuh siswa. Dengan demikian, keterampilan motorik kasar siswa berkembang lebih optimal. Berikut adalah cara menuliskan pengaruh permainan ular tangga dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa:

1. Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Secara Signifikan
Berdasarkan hasil penelitian, permainan ular tangga berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata dari pretest sebesar 61,57 menjadi 89,40 pada posttest. Selain itu, uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran.
2. Memberikan Pengaruh yang Besar terhadap Perkembangan Fisik Siswa
Hasil analisis R-Square sebesar 0,653 menunjukkan bahwa permainan ular tangga memberikan kontribusi 65,3% terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa. Artinya, lebih dari separuh perkembangan keterampilan ini dapat dikaitkan dengan penggunaan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran. Sisanya, sebesar 34,7%, dipengaruhi oleh faktor lain seperti lingkungan, aktivitas fisik di luar sekolah, dan kondisi individu siswa.

Dengan demikian, permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa sekolah dasar.

5.2 Implikasi

5.2.1 Penggunaan sebagai Metode Pembelajaran Interaktif

Permainan ular tangga dapat diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa sekolah dasar. Guru dapat menggunakannya untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar siswa melalui aktivitas fisik yang menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak hanya berbasis teori tetapi juga praktik.

5.2.2 Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa

Dengan adanya elemen permainan, siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar serta meningkatkan keterlibatan siswa secara fisik dan mental.

5.2.3 Pengembangan Media Pembelajaran yang Lebih Kreatif

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi guru dan praktisi pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan lainnya yang juga berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan motorik siswa.

5.2.4 Dukungan dalam Pembelajaran Berbasis Gerak

Dalam kurikulum pendidikan dasar, permainan seperti ular tangga dapat menjadi bagian dari pendekatan pembelajaran berbasis gerak yang tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik kasar tetapi juga melatih kerja sama, strategi, dan keterampilan sosial siswa.

5.2.5 Perlunya Penelitian Lanjutan

Meskipun permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa, masih terdapat faktor lain yang berpengaruh tetapi belum diteliti secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi aspek lain, seperti pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif, sosial, serta dampak jangka panjangnya pada siswa.

Dengan implikasi ini, diharapkan permainan ular tangga dapat menjadi bagian dari inovasi pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.

5.3 Rekomendasi

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti berharap memberikan manfaat dari hasil penelitian sebagai berikut:

5.3.1 Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk mendukung implementasi permainan edukatif seperti ular tangga sebagai bagian dari metode pembelajaran yang inovatif. Menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pembelajaran berbasis permainan, seperti area bermain yang cukup luas dan media permainan yang berkualitas. Mengadakan workshop atau pelatihan bagi guru untuk meningkatkan pemahaman dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan guna meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa.

5.3.2 Bagi Guru

Menggunakan permainan ular tangga sebagai metode pembelajaran alternatif untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa secara menyenangkan. Mengembangkan variasi permainan ular tangga dengan menambahkan unsur edukatif lain, seperti soal matematika atau tantangan fisik yang lebih kompleks. Mengobservasi dan mengevaluasi efektivitas permainan dalam meningkatkan keterampilan siswa serta melakukan penyesuaian strategi sesuai dengan kebutuhan siswa.

5.3.3 Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan agar keterampilan motorik kasar mereka berkembang secara optimal. Memanfaatkan permainan ular tangga tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar yang interaktif untuk meningkatkan koordinasi gerak dan

keseimbangan tubuh. Berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran berbasis permainan agar manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal.

5.3.4 Bagi Penelitian Selanjutnya

Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengidentifikasi faktor lain yang berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan motorik kasar siswa. Mengeksplorasi pengaruh permainan ular tangga terhadap aspek perkembangan lain, seperti keterampilan kognitif, sosial, dan emosional siswa. Melakukan studi komparatif dengan metode pembelajaran lain untuk mengetahui efektivitas permainan ular tangga dibandingkan dengan strategi pembelajaran lainnya. Mengembangkan media permainan yang lebih inovatif dengan mempertimbangkan penggunaan teknologi atau variasi lainnya untuk meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa.