

BAB VI

KESIMPULAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari temuan penelitian yang telah dilaksanakan, maka disimpulkan bahwa:

- A. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa terdapat perkembangan yang signifikan terhadap kemampuan motorik anak setelah diberikan perlakuan berupa modifikasi permainan dengan menerapkan konsep permainan sirkuit. Peningkatan ini ditunjukkan dengan perubahan skor yang tinggi, khususnya pada aspek lokomotor dan manipulatif, yang menandakan bahwa aktivitas fisik yang terstruktur dan berbasis permainan mampu merangsang perkembangan motorik anak secara optimal. Dengan demikian, program yang diterapkan terbukti mampu memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan kemampuan gerak dasar anak usia sekolah.
- B. Selain kemampuan motorik, hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Konsep permainan sirkuit yang bersifat menyenangkan dan menantang terbukti mampu menarik perhatian anak dan meningkatkan semangat mereka dalam berpartisipasi secara aktif. Hal ini memperkuat bahwa pendekatan yang menggabungkan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai media fisik, tetapi juga sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara psikologis.
- C. Secara keseluruhan, penerapan modifikasi permainan dengan konsep permainan sirkuit dalam penelitian ini menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan dua aspek penting dalam pendidikan jasmani anak, yaitu kemampuan motorik dan motivasi. Kriteria peningkatan yang tergolong tinggi pada kedua variabel tersebut memberikan indikasi bahwa perlakuan yang diberikan berhasil dan layak dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran alternatif yang inovatif dan menyenangkan. Efektivitas ini mendukung asumsi bahwa pembelajaran berbasis aktivitas fisik yang

dirancang secara sistematis dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan jasmani, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

- D. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa permainan sirkuit berbasis permainan gerak dasar secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan motorik siswa sekolah dasar. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek keterampilan lokomotor, disusul oleh non lokomotor, dan yang paling rendah adalah manipulatif. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran melalui permainan sirkuit memberikan stimulus gerak yang lebih efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik secara menyeluruh, terutama pada kemampuan gerak dasar lokomotor.

6.2. Implikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan sirkuit yang dimodifikasi memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan motorik dan motivasi siswa. Implikasinya, pendekatan ini dapat diterapkan dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah untuk mendukung perkembangan fisik dan psikologis anak. Peningkatan keterampilan motorik, terutama pada aspek lokomotor, dapat membantu anak mencapai tonggak perkembangan fisik yang optimal. Selain itu, peningkatan motivasi siswa menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, yang dapat mendorong partisipasi aktif dalam aktivitas fisik.

6.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan untuk:

1. Mengintegrasikan permainan sirkuit yang dimodifikasi ke dalam program pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah lain.
2. Melakukan penelitian lanjutan untuk mengevaluasi efektivitas pendekatan ini pada kelompok usia yang berbeda atau kondisi lingkungan yang beragam.
3. Memberikan pelatihan kepada guru pendidikan jasmani untuk merancang dan mengimplementasikan permainan sirkuit yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

4. Mengembangkan variasi permainan sirkuit untuk lebih menasar peningkatan keterampilan motorik secara menyeluruh.