

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pendidikan gerak berbasis permainan berpengaruh terhadap peningkatan pola gerak dasar siswa kelas 4 SDN Puncak Raya.

5.2 Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki implikasi teoritis dan praktis. Secara teoritis, temuan ini memperkuat teori perkembangan dan belajar motorik bahwa pola gerak dasar anak dapat ditingkatkan melalui pengalaman gerak yang menyenangkan dan bervariasi. Secara praktis, penelitian ini mendorong guru PJOK untuk menggunakan metode kreatif berbasis permainan, sekolah untuk menyediakan sarana yang mendukung budaya gerak aktif, orang tua untuk lebih memperhatikan aktivitas fisik anak, serta pemerintah untuk menyusun kebijakan dan pelatihan guru yang relevan dengan Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila.

5.3 Saran Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk berbagai pihak terkait.

Pertama, bagi guru pendidikan jasmani, disarankan untuk mulai menerapkan model pendidikan gerak berbasis permainan dalam pembelajaran PJOK secara rutin. Guru hendaknya merancang kegiatan yang variatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahapan perkembangan motorik siswa, sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Evaluasi pembelajaran pun sebaiknya dilakukan secara berkala dengan menggunakan instrumen seperti TGMD-3 yang valid dan reliabel.

Kedua, bagi sekolah, diharapkan untuk mendukung implementasi pendekatan ini melalui penyediaan sarana dan prasarana permainan yang memadai, serta mengintegrasikan kegiatan gerak berbasis permainan dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas lingkup penelitian dengan melibatkan lebih banyak sampel dan sekolah, serta

Pebila Risti, 2025

PENGARUH MODEL PENDIDIKAN GERAK BERBASIS PERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN POLA GERAK DASAR SISWA SDN PUNCAK RAYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mempertimbangkan aspek kognitif dan sosial siswa sebagai variabel penelitian tambahan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan panduan pembelajaran PJOK berbasis permainan di tingkat nasional, serta sebagai dasar pelatihan guru agar lebih siap dan kompeten dalam mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang ramah anak, menyenangkan, dan berorientasi pada peningkatan kualitas motorik dasar siswa.