

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan ini layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran gerak *locomotor* SDLB Bina Karya Insani Duren Sawit sebanyak 14 model permainan. Sejalan dengan itu, Ikee Proklamasi Agustini (2016) menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa dengan metode bermain tersebut siswa dapat menerima materi pelajaran dengan baik.

#### B. Implikasi

Penerapan model pembelajaran gerak *locomotor* berbasis permainan SDLB Bina Karya Insani Duren Sawit, model pembelajaran gerak *locomotor* ini dapat meningkatkan minat siswa dalam melakukan pembelajaran gerak *locomotor*, berjalan, berlari dan melompat. Dengan permainan yang di desain dengan menarik dan mudah untuk dimainkan oleh siswa, sehingga kemauan para siswa dalam melakukan pembelajaran gerak *locomotor* sangat bersemangat, karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton akan membuat siswa menjadi sungguh-sungguh dalam belajar dan bergerak.

Penerapan model pembelajaran ini juga dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi gerak *locomotor* pada siswa SDLB Bina Karya Insani.

## A. Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan diatas maka terdapat saran-saran sebagai berikut :

- a. Untuk guru diharapkan dapat mengembangkan dan memodifikasi permainan gerak *locomotor* ini menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran di sekolah
- b. Untuk siswa dengan adanya model pembelajaran gerak *locomotor* ini peneliti berharap agar setiap siswa SDLB Bina Karya Insani Duren Sawit untuk bisa lebih semangat dalam melakukan pembelajaran gerak *locomotor*.

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi studi pustaka dalam penelitian pengembangan model Sugiyo

