

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tindakan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas partisipasi siswa di kelas IV mengalami peningkatan. Peningkatan partisipasi yang dialami oleh siswa yakni dalam hal keikutsertaan dan keterlibatan dalam pembelajaran. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan antara lain sebagai berikut:

1. Penerapan permainan tradisional di kelas IV SD Negeri Putra Panjalu semula memang sulit diterapkan dan dicerna oleh siswa, hal ini disebabkan oleh jarangya permainan tradisional diberikan kepada mereka. Setelah diberikan tindakan, arahan dan evaluasi siswa mulai memahami dan menikmati permainan tradisional yang diberikan. Mereka sangat bersemangat ketika proses belajar mengajar berlangsung.
2. Pencapaian hasil belajar siswa dari setiap siklus mengalami peningkatan sehingga penggunaan permainan tradisional ini menjadi salah satu factor keberhasilan dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran penjas. Hasil yang diperoleh dari setiap siklus adalah pencapaian keberhasilan siswa yang mendapat nilai 'baik' dari siklus I sebanyak 6 siswa (20%), kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 15 siswa

(50%), kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus III sebanyak 24 siswa (80%) dari jumlah keseluruhan siswa kelas IV sebanyak 30 siswa.

B. Rekomendasi

Berdasarkan pembahasan yang terdahulu, maka dapat dikemukakan beberapa saran yang bermanfaat sebagai berikut:

1. Hendaknya dalam proses pembelajaran menyesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa Sekolah Dasar itu sendiri.
2. Hendaknya dalam guru dalam memberikan tema pembelajaran kepada siswa selalu dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa.
3. Penggunaan media atau alat pada setiap proses pembelajaran dapat mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri. Jadi media atau alat dapat membuat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih mudah.
4. Hendaknya guru menyertakan *games* atau permainan dalam setiap pembelajaran, karena permainan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
5. Hendaknya dalam proses pembelajaran penjas dapat melibatkan seluruh siswa sehingga siswa tidak ada yang sibuk dengan pekerjaannya sendiri.