

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai temuan penelitian di salah satu SD di kabupaten Bandung yang berada di kecamatan Canguang, dengan menggunakan metode eksperimen dengan jenis penelitian yaitu pre-eksperimen dengan pembahasan pengaruh permainan tradisional kucing dan tikus terhadap hasil belajar lari sprint siswa, fokus dari sebuah penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar lari sprint siswa pada kelas V dengan menggunakan pendekatan model permainan tradisional kucing dan tikus. Dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar lari sprint siswa dengan menggunakan media permainan tradisional kucing dan tikus pada pendidikan jasmani disekolah dasar. Sampel yang mengikuti tes ini sebanyak 20 siswa kelas V. Berdasarkan hasil perhitungan bahwa nilai normalitas tidak berdistribusi normal sehingga melakukan uji Wilcoxon untuk menjabarkan rata-rata dari data tersebut. Menunjukkan hasil dari uji normalitas untuk tes lari sprint pretest yaitu nilai Sig(2-tailed) menunjukkan nilai sig sebesar 0,011 sedangkan untuk nilai posttest menunjukkan nilai sig sebesar 0,044 sehingga nilai signifikansi variabel lebih kecil dari $< 0,05$.

Pada hasil dari uji Wilcoxon tersebut bahwa untuk negative rank 15 responden mengalami penurunan yaitu 1 orang. Sedangkan untuk positive rank melihat peningkatan pretest ke posttest terlihat dari 15 responden kenaikan mean rank yaitu sebesar 8.57 dan sum of rank sebesar 128.50. untuk ties yang sama persis atau yang mengalami stabil yaitu sebanyak 4 responden. Hasil dari uji Wilcoxon pada tabel 4.5 terlihat pada hasil yang sudah diuji bahwa hasil uji Wilcoxon tersebut nilai sig sebesar 0,001 yang dimana dasar dari pengambilan keputusannya yaitu nilai sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima maka dapat disimpulkan hipotesis diterima. Setelah menguji hasil dari penjabaran statistik tersebut selanjutnya mencari seberapa besar pengaruh dari variabel independent terhadap variabel dependent dengan menggunakan uji regresi linier dan mengambil sampel nilainya yaitu R Square. Didapat bahwa R Square sebesar 0,642 yang artinya pengaruh variabel independent (x) terhadap variabel dependent (y) sebesar 64,2% maka

didapat simpulan berdasarkan analisis yang didapat yaitu bahwa adanya pengaruh secara signifikan antara permainan tradisional kucing dan tikus terhadap hasil belajar lari sprint siswa yaitu sebesar 64,2%.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil data yang didapatkan maka implikasi yang dapat dijelaskan adalah sebagai berikut: hasil belajar lari sprint siswa, berdasarkan temuan diatas hasil belajar lari sprint siswa sekolah dasar memiliki hasil yang kurang maksimal, maka hal ini perlu dilakukannya proses pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih menarik, proses pembelajaran harus diinovasi atau dimodifikasi dengan memasukkan beberapa jenis permainan tradisional. Menggunakan permainan tradisional kucing dan tikus untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran lari sprint adalah salah satunya. Siswa diajarkan untuk memahami gerakan dasar lari sprint dan hasil belajar lari sprint melalui penggunaan permainan tradisional kucing dan tikus. Karena adanya komponen lari dalam permainan tradisional kucing dan tikus, maka memainkannya berpengaruh pada perkembangan keterampilan motorik anak, termasuk kecepatan dan kelincahan. Bermain permainan tradisional kucing dan tikus membantu anak-anak mengembangkan kemampuan lari dasar mereka dan membuat mereka tetap terlibat selama pendidikan mereka.

5.3 Rekomendasi

Penulis memberikan rekomendasi berdasarkan temuan-temuan studi ini, yang dapat disimpulkan sebagai berikut.:

1) Bagi siswa

Sangat penting bagi para siswa SDN Dahniar, yang menjadi fokus penelitian tentang bagaimana menerapkan permainan tradisional kucing dan tikus untuk tujuan pembelajaran lari sprint, untuk terlibat dengan antusias dalam kurikulum pendidikan jasmani, terutama dalam hal pembelajaran lari sprint. Siswa juga harus memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar agar dapat menjadi yang terbaik dan berkembang selama proses pembelajaran. Siswa juga perlu memahami manfaat dari pendidikan jasmani, yang sangat penting untuk menjaga kondisi fisik.

2) Bagi guru

Bagi guru yang ingin membuat suasana siswa semangat dalam berlangsung proses pembelajaran Pendidikan jasmani sudah harusnya guru memberikan pembelajaran yang membuat siswa merasa senang. Selain itu guru juga harus lebih inovasi dalam menyusun rencana proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dan guru juga harus memberikan semangat dan motivasi kepada siswa agar pada saat proses pembelajaran siswa tidak merasa bosan dan tidak semangat.

3) Bagi orang tua

Para orang tua dianjurkan untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga keluarga seperti lari pagi, jalan santai dan hiking, atau permainan di luar ruangan untuk meningkatkan motivasi. Mereka juga diharapkan untuk terus memantau kemampuan motorik dan proses belajar anak-anak mereka.

4) Bagi pihak sekolah

Disarankan untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap pendidikan jasmani, sekolah merencanakan kegiatan jalan santai. Selain itu, disarankan untuk berkolaborasi dengan pihak-pihak tertentu, seperti lembaga universitas atau otoritas pendidikan, untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas guru untuk menjadi kreatif dan inovatif di dalam kelas.

5) Bagi penelitian lain

Untuk meningkatkan hasil yang diharapkan, para peneliti yang ingin menyelidiki permainan tradisional kucing dan tikus harus bertujuan untuk menawarkan variasi dan daya cipta permainan tradisional yang lebih besar. Selain itu, memperpanjang durasi penelitian dapat bermanfaat juga disarankan untuk memasukkan beberapa kelas dalam sampel. Untuk memfasilitasi penelitian di masa depan, efisiensi permainan kucing dan tikus dapat dibandingkan dengan permainan lain dalam hal mempelajari dasar-dasar gerakan lari.