

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini meneliti mengenai peningkatan kemampuan gerak dasar manipulative melempar dan menangkap melalui aktivitas permainan *handball like games*. Peneliti menggunakan permainan *handball like games* sebagai cara untuk menarik partisipasi dan minat serta memberi pengalaman baru kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran dan juga dengan melalui aktivitas bermain yang menyerupai permainan bola tangan sebenarnya maka siswa akan lebih menerima dan memahami keterampilan gerak dasar melempar dan menangkap melalui permainan bola tangan yang diajarkan. Karena dalam pendidikan jasmani erat kaitannya dengan bermain, dan siswa sekolah dasar pada umumnya masih berada dalam dunia bermain tentunya hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan siswa melalui aktivitas yang mengandung banyak permainan yang mengedukasi sehingga siswa dapat terangsang untuk bergerak lebih aktif dan senang. Peneliti memilih pembelajaran bola besar *handball like games* karena permainan bola tangan merupakan permainan yang sederhana dan dapat dimodifikasi menjadi aktivitas bermain yang banyak ragamnya. Disamping itu gerak dasar dalam permainan bola tangan mencakup kegiatan melempar, menangkap dan memantulkan bola dan kegiatan tersebut sering dilakukan oleh siswa sehingga peneliti lebih mudah mengarahkan siswa untuk dapat mempelajari cara melempar, menangkap bola dengan baik dan benar.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan II siklus yang terdiri dari tindakan I dan tindakan 2. Satu siklus dilakukan dalam waktu satu minggu menjadi dua kali pertemuan. Fokus pada penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan gerak

dasar manipulatif melempar dan menangkap melalui permainan *handball like games*. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Peneliti bersama observer yaitu mitra peneliti mengobservasi setiap tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi gerak dasar lempar dan tangkap dalam permainan *handball like games*. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil penelitian ini yaitu GPAI (Games Performance Assisment Instrumen) yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga komponen yaitu 1)Keputusan yang diambil/ *Decision Marking* (DMI), 2) Melaksanakan keterampilan/ *Skill Execution*(SEI), 3) Memberikan dukungan/ *Support* (SI).

Dalam penelitian yang telah dilakukan yaitu penerapan aktivitas *handball like games* dalam pembelajaran penjas ini terdapat pengaruh adanya peningkatan kemampuan gerak dasar manipulatif lempar dan tangkap. Hal tersebut dilihat dari rata-rata hasil tes yang dilakukan siswa dari setiap siklusnya mengalami peningkatan. Dengan demikian kemampuan siswa dalam gerak dasar lempar dan tangkap sangat dipengaruhi dari aktivitas permainan yang diberikan. Karena dengan aktivitas permainan siswa akan dapat menerima dan menyerap pembelajaran dengan baik disamping pengalaman gerak siswa yang bertambah dan siswa menjadi senang mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan pada siswa kelas V di SDN Nengkelan Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung. Bahwa pada hasil pengolahan dan analisis data penelitian terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif lempar dan tangkap siswa melalui permainan *handball like games* mengalami peningkatan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yaitu penerapan aktivitas *handball like games* dalam meningkatkan kemampuan gerak manipulatif lempar dan tangkap terdapat beberapa hal yang akan penulis sampaikan sebagai masukan

dan saran baik itu untuk penulis dan juga bagi segenap pihak yang terlibat dalam bidang pendidikan. Adapun hal-hal yang penulis sarankan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru pendidikan jasmani, hasil penelitian ini membuktikan bahwa menggunakan aktivitas permainan *handball like games* terdapat pengaruh terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar manipulatif lempar dan tangkap siswa, sehingga penulis menyarankan untuk menggunakan aktivitas permainan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Bagi sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk kemajuan dan keterampilan siswa dalam mengembangkan pengalaman geraknya melalui aktivitas olahraga.
3. Kepada rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian tentang permainan *handball like games* untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan segala aspek yang terkandung dalam permainan *handball like games*. Dan juga lebih jauh mengenalkan permainan *handball like games*, agar permainan *handball like games* dapat diterima dan disenangi oleh seluruh kalangan.