

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mulai dari observasi awal sampai dengan tindakan terakhir yaitu siklus II tindakan II serta berdasarkan hasil analisis data penelitian yang penulis teliti terbukti bahwa:

1. Penerapan aktivitas *basketball like games* memberikan peningkatan yang baik terhadap sikap belajar siswa.
2. Serta penerapan aktivitas *basketball like games* juga memberikan peningkatan yang baik terhadap pemahaman bermain bolabasket siswa karena di dalamnya terdapat banyak modifikasi permainan sehingga siswa dapat melakukan tugas gerak secara leluasa tanpa takut terkena cedera. .

B. Saran

Setelah memperhatikan kesimpulan di atas maka selanjutnya peneliti memberi saran berikut:

1. Hendaknya sebelum memulai pembelajaran guru membuat perencanaan materi ajar yang menarik dan banyak modifikasi dalam pembelajaran, seperti aktivitas *basketball like games*. Karena di dalamnya terdapat banyak permainan-permainan yang menyerupai permainan bolabasket
2. Dalam pemberian dan penyajian materi pembelajar sebaiknya berupa permainan agar anak merasa senang dan antusias dalam pembelajaran karena dengan demikian jika anak melakukan permainan dengan sukarela maka anak akan menikmati pembelajaran yang di berikan oleh gurunya dan materi yang disampaikan oleh guru akan tersampaikan semuanya, asal dengan materi banyak modifikasi dalam unsur bentuk-bentuk permainan yang menarik.
3. Seharusnya dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan bolabasket, dapat menggunakan bolabasket yang dimodifikasi, sehingga

ARDY KURNIAWAN, 2015

UPAYA MENINGKATKAN SIKAP BELAJAR DAN PEMAHAMAN BERMAIN BOLABASKET SISWA
MELALUI AKTIVITAS *BASKETBALL LIKE GAMES*

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

siswa bisa mendapatkan pengalaman bermain bolabasket walaupun tidak menggunakan alat yang sesungguhnya.

4. Ketika ada siswa yang terlihat bermalas-malasan serta melakukan pembelajaran dengan asal-asalan pemberian motivasi untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran akan mampu meningkatkan minat serta antusias siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik. dengan demikian partisipasi siswa selama mengikuti pembelajaran akan terlihat meningkat.
5. Buatlah pembelajaran materi pendidikan jasmani yang kreatif serta inovatif dan melayani kebutuhan siswa untuk menyalurkan hasratnya akan gerak melalui situasi permainan agar siswa tidak merasa jenuh dalam proses KBM.