BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil pengolahan data, pengujian hipotesis dan pembahasan penelitian sebagaimana dikemukakan sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan produk permainan dodgeball bagi siswa memberikan dampak atau pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan lempar tangkap siswa yang berumur 9, 10, dan 11 tahun. Oleh karena itu, bisa dikatakan model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGFU) dengan menggunakan media permaianan dodgeball ini dapat meningkatkan serta mengembangkan keterampilan lempar tangkap.

Kesimpulan lain yang dapat diambil adalah bahwa hasil post test dari ketiga kelompok umur (9, 10, 11 tahun) menunjukkan perbedaan hasil yang tidak signifikan.

B. Implikasi

Suatu kenyataan bahwa program pembelajaran yang dirancang berisikan berbagai macam keterampilan gerak, karena itu selayaknya para guru penjas dan olahraga harus memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam menerapkan model-model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan keadaan sekolah. Pengembangan model permainan dodgeball sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif materi pembelajaran permainan di sekolah dasar

Implikasi dari hasil penelitian ini berdampak secara teoritis dan terhadap penerapan praktis. Implikasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Implikasi penelitian berdampak secara teoritis
   a. Model pembelajaran TGfU masih kurang dikenal sebagian guru penjas, padahal model pembelajaran ini sangat efektif dalam pelaksanaan

pembelajaran permainan khususnya permainan dodge ball. Dalam pelaksanaannya model pembelajaran taktis sangat memberi keleluasaan pada anak untuk mengembangkan atau untuk mengeksplorasi kemampuan geraknya tanpa anak merasa terdikte atau terbebani degan tugas-tugas gerak yang diintruksikan guru. Hal ini terjadi karena model pembelajaran TGfU menekankan pada situasi bermain. Dengan bermain anak belajar sesuatu yang baru.

b. Dalam proses belajar mengajar, mengharuskan guru untuk membuat suatu program kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, sehingga potensi yang sudah dimiliki siswa misalnya kemampuan motorik dapat benar-benar direalisasikan ke dalam bentuk aktivitas siswa yang efektif dan produktif. Untuk itu guru harus mampu memilih dan menerapkan media belajar dalam model pembelajaran yang tepat guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Implikasi hasil penelitian terhadap penerapan praktis

a. Kegiatan belajar mengajar hendaknya dilaksanakan dalam kondisi yang menguntungkan, diantaranya dengan memperhatikan kesiapan siswa dalam menjalankan aktivitas serta dinamika kelompok atau kelas yang ikut mempengaruhi kelancaran dari proses belajar mengajar yang lebih efektif.

b. Tugas belajar gerak hendaknya disusun dan dikembangkan menurut urutan, yaitu dari yang sederhana ke yang lebih kompleks sehingga bagian-bagian tersebut dapat dipelajari sebaik mungkin.

C. Saran dan rekomendasi

Berdasarkan pengalaman peneliti meneliti di lapangan dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat disarankan dan direkomendasikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berkaitan dengan model pembelajaran TGfU disarankan jika ada yang ingin meneliti lebih lanjut baik dengan permainan *dodgeball* ataupun yang lain penilaian yang dilakukan sebaiknya menggunakan GPAI.
2. Penentuan tes sebagi variable penelitian dilihat secara komponen kualitas gerak apa yang dibutuhkan. Misalnya untuk *dodgeball* perlu ditambah tes kelincahan, koordinasi mata tangan, tes lempar sendiri dan tes menangkap tersendiri
3. Perlu ada penyamaan kemampuan sehingga dapat dilihat perubahannya
4. Bagi guru-guru sekolah dasar yang akan menggunakan permainan ini selayaknya terlebih dahulu mempelajari permainan tersebut dengan seksama untuk menyesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan anak didiknya.
5. Permainan ini dapat disesuaikan dengan kurikulum di sekolah (KTSP) sehingga permainan ini dapat dimasukkan ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) setelah sebelumnya guru menyusun silabus.
6. Permainan dodgeball dapat dilaksanakan diberbagai tempat baik di dalam atau di luar ruangan, karena membutuhkan lapangan yang tidak begitu luas dan ada beberapa alternatif pilihan sesuai dengan kondisi sekolah.
7. Guru-guru sekolah dasar dapat menggunakan permainan dodge ball ini, baik di kelas rendah (Kelas I, II, III) dan kelas tinggi (IV, V, VI) dengan menyesuaikan tujuan dan materi pembelajarannya.