

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran kelincahan dalam kebugaran jasmani melalui permainan tradisional galah asin yang dilakukan di SDN Sukasirna I Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kelincahan dalam kebugaran jasmani melalui permainan galah asin pada prosesnya meliputi perencanaan, kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa sebagai berikut :

1. Perencanaan Kinerja Guru

Perencanaan pembelajaran kelincahan dalam kebugaran jasmani melalui permainan tradisional galah asin yang dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Dimana, RPP pada siklus I di kegiatan siswa adalah melakukan pembelajaran kelincahan melalui permainan tradisional galah asin, pada tahap ini perolehan persentase perencanaan kinerja guru sebesar 63,32%. Kegiatan siswa pada siklus II adalah siswa melakukan permainan galah asin dengan modifikasi ukuran lapangan dan jumlah pemain. Untuk ukuran lapangannya yaitu dengan panjang lapangan 14 meter dan lebar lapangan 7 meter dan dibagi dua untuk garis tengah. Untuk jumlah pemainnya yaitu 6 orang setiap masing-masing kelompok. Pada tahap perencanaan perolehan persentase perencanaan kinerja guru sebesar 75,41% dan masih belum mencapai target yang diharapkan dengan demikian memerlukan perbaikan untuk siklus selanjutnya. Kemudian kegiatan siswa pada siklus III adalah siswa melakukan pembelajaran masih menggunakan permainan galah asin, akan tetapi dengan modifikasi jumlah pemain dan ukuran lapangannya yang berbeda dengan sebelumnya. Pada siklus III ini perolehan persentase perencanaan kinerja guru sebesar 94,58% dan telah mencapai target yang diharapkan.

2. Pelaksanaan Kinerja Guru

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan tetap mengacu pada perencanaan yang telah disusun dan disiapkan sebelumnya yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran kelincahan melalui

permainan tradisional dengan kinerja guru untuk mengarahkan dan membimbing siswanya untuk melakukan pembelajaran kelincahan. Pada siklus I kinerja guru hanya mencapai 64,16%, pada siklus II mencapai 77,5% dan pada siklus III mencapai target yang diharapkan yaitu 92,5%. Hal tersebut sesuai dengan target yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian ini.

3. Aktivitas Siswa

Untuk aktivitas siswa aspek yang dinilai yaitu disiplin, tanggung jawab dan kerjasama. Aktivitas siswa pada siklus I mencapai 38,46% dari jumlah keseluruhan siswa setelah hasilnya dirata-ratakan, pada siklus II meningkat menjadi 73,07% dari jumlah keseluruhan siswa dan pada siklus III meningkat menjadi 92,30% dari jumlah keseluruhan siswa. Berdasarkan analisis selama pembelajaran dapat dilihat hampir seluruh siswa menunjukkan peningkatan dalam aktivitas pembelajaran.

4. Hasil Belajar Siswa

Pembelajaran kelincahan dalam kebugaran jasmani melalui permainan tradisional galah asin sangat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peningkatan kualitas pembelajaran yang meliputi perencanaan dan pelaksanaan kinerja guru menunjukkan hasil nyata, dan mencapai target yang ditetapkan yaitu sebesar 90%. Peningkatan pembelajaran kelincahan dalam kebugaran jasmani terbukti dari peningkatan hasil belajar siswa setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas baru mencapai 53,84%, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 76,92% dan pada siklus III siswa yang tuntas menjadi 24 siswa dari 26 siswa dengan persentase sebesar 92,30%, sehingga pada siklus III ini telah mencapai target yang telah ditetapkan sehingga tidak perlu lagi adanya perbaikan untuk tahap selanjutnya.

B. Implikasi

Penerapan permainan galah asin dalam pembelajaran kelincahan dalam kebugaran jasmani merupakan suatu strategi untuk mengatasi masalah pada siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran kelincahan dan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas gerakanya dalam hal kelincahan.

C. Rekomendasi

Dengan memperhatikan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di SDN Sukasirna I Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang, ada beberapa hal yang dapat disarankan sebagai rekomendasi dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

- a. Diperlukan adanya penggalian potensi terhadap masing-masing siswa, agar siswa mampu bereksplorasi dan mengembangkan kemampuan gerakanya.
- b. Keterampilan kebugaran jasmani terutama dalam hal kelincahan harus diajarkan dengan memperhatikan tingkat kemampuan siswa.
- c. Memberikan pembelajaran yang mudah dimengerti sehingga memberikan pengalaman baru bagi siswa.

2. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya memahami terlebih dahulu tentang permainan yang akan diajarkan agar permainan dan pembelajaran terdapat kesesuaian.
- b. Guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengelola siswa di lapangan dan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan melalui permainan galah asin.
- c. Permainan galah asin merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan dan diterapkan paa pembelajaran kelincahan.
- d. Hasil penelitian harus mampu membangkitkan motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran dan permainan yang lebih menarik agar lebih diminati dan disenangi oleh siswa.

3. Bagi Sekolah

- a. Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, maka pihak sekolah diharapkan dapat memberikan kontribusi yang maksimal agar pembelajaran berjalan dengan baik. Untuk menunjang pembelajaran maka diperlukan fasilitas seperti sarana dan prasarana yang layak.
- b. Pembinaan dan pelatihan yang intensif terhadap para guru juga perlu diadakan oleh pihak sekolah, ini dimaksudkan agar guru dapat meningkatkan kemampuan guru untuk mengembangkan model pembelajaran.

4. Bagi Lembaga UPI Kampus Sumedang

Hasil-hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran, khususnya bagi program studi Pendidikan Jasmani yang menghasilkan tenaga kerja guru yang nantinya mengabdikan di masyarakat serta merujuk pada visi yang diusung Universitas Pendidikan Indonesia itu sendiri yaitu menjadi universitas yang pelopor dan unggul.

5. Bagi Peneliti Lain

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bandingan sekaligus landasan penelitian lanjut yang berhubungan dengan pengembangan metode ini.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian khususnya dengan menjadikan metode pembelajaran sebagai tindakan dalam penyampaian materi.
- c. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian tindakan kelas hendaknya menggunakan sumber yang lebih banyak lagi, sehingga temuan-temuan dalam pelaksanaan pembelajaran kelincahan dalam kebugaran jasmani lebih banyak dan lebih lengkap.