

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan terhadap pelaksanaan dan hasil tindakan pembelajaran menggunakan pendekatan bermain di kelas IV SD Negeri 2 Kreyo Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

##### **1. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan dapat disimpulkan bahwa hasil perencanaan pembelajaran yang dicapai pada siklus I hanya mencapai 49% dari target 90%, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II. Pada hasil perencanaan pembelajaran siklus II meningkat menjadi 69% tetapi belum mencapai target 90%, maka dari itu masih perlu perbaikan pada siklus III. Pada siklus III hasil perencanaan pembelajaran sudah mencapai 94%, jadi dapat dikatakan bahwa perencanaan pembelajaran telah mencapai target yang telah ditentukan. Perencanaan pembelajaran telah mencapai target karena peneliti meningkatkan kemampuan penulisan perencanaan dengan melakukan diskusi dengan guru pendidikan jasmani dalam pembuatan perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dimulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Mengembangkan dan mengorganisasi media, metode dan sumber belajar yang tepat untuk efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan terorganisasinya media, metode dan sumber belajar maka akan mempermudah dalam penyusunan skenario pembelajaran sampai dengan pembuatan prosedur, jenis dan alat penilaiannya.

##### **2. Pelaksanaan Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang meningkat pada setiap siklusnya selama penerapan pendekatan bermain dalam pembelajarannya. Pada siklus I perolehan pelaksanaan pembelajaran hanya mencapai 51% dari target 90%. Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan menjadi 73%, akan

tetapi belum mencapai target yang telah ditentukan. Pada siklus III pelaksanaan pembelajaran meningkat menjadi 91% dari target 90%. Maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran siklus III sudah melampaui target. Pelaksanaan pembelajaran telah mencapai target karena perencanaan yang dibuat sudah baik sehingga dapat meningkatkan pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran tergantung dengan perencanaan yang dibuat karena perencanaan merupakan tahap pertama bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran.

### 3. Aktivitas Siswa

Dengan menggunakan pendekatan bermain pada pembelajaran gerak dasar guling depan aspek yang dinilai dalam aktivitas siswa adalah semangat, keberanian dan disiplin. Aspek-aspek tersebut mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Pada siklus I menggunakan pendekatan bermain dengan permainan apit bola, dimana permainan apit bola tersebut siswa melakukan gerakan berguling dengan membawa bola yang diapit diantara dada dan pahanya dan hasilnya hanya mencapai 53% yang dinyatakan tuntas dari target 90%. Pada siklus II dengan menggunakan permainan yang sama tetapi ditambahkan satu permainan lagi yaitu permainan antar kalimat dan hasilnya mencapai 76% yang dinyatakan tuntas dari target 90%. Pada siklus III dengan menggunakan permainan menirukan gajah berjalan mengalami peningkatan menjadi 95% dari target 90%. Maka dengan demikian aktivitas siswa sudah mencapai target bahkan melebihi target yang ditentukan. Aktivitas siswa merupakan penilaian yang bertujuan untuk melihat keaktifan siswa dalam pembelajaran yang juga merupakan nilai afektif yang diperoleh siswa saat kegiatan pembelajaran. Siswa termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dimodifikasi ke dalam permainan.

### 4. Hasil Belajar

Berdasarkan data hasil tes gerak dasar guling depan dengan menerapkan pendekatan bermain mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Pada siklus I hasil belajar siswa hanya mencapai 43% yang dinyatakan tuntas dari target 90%. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 67% yang dinyatakan tuntas dari target 90%. Dan pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 91% dari target 90%.

Maka dengan demikian hasil belajar siswa sudah mencapai target, hal tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik yang didukung dengan kualitas perencanaan dan kualitas guru dalam melaksanakan pembelajaran, serta didukung dengan penggunaan media dan sumber belajar yang baik.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh penulis selama penelitian ini diajukan saran-saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Siswa

Dalam setiap pembelajaran yang disampaikan oleh guru, khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, dalam hal ini pembelajaran gerak dasar guling depan dengan menggunakan pendekatan bermain, apabila dilakukan dengan semangat, berani dan disiplin maka penguasaan kemampuan guling depan akan lebih cepat meningkat.

### 2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mencoba berbagai metode, pendekatan dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar, agar pembelajaran yang dilaksanakan tidak monoton dan membuat siswa merasa cepat jenuh.

### 3. Bagi Sekolah

Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, maka pihak sekolah diharapkan dapat memberikan kontribusi yang maksimal agar pembelajaran ini berlangsung dengan tuntutan kurikulum.

### 4. Bagi UPI Kampus Sumedang

Hasil-hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran, khususnya bagi program studi Pendidikan Jasmani yang memproduksi guru yang kreatif.

### 5. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian khususnya dengan menjadikan permainan dalam pembelajaran sebagai tindakan.