

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan terhadap hasil pelaksanaan tindakan dengan penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam gerak dasar lompat siswa kelas IV SDN Sukajadi Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam gerak dasar tolakan, mendarat, dan hasil jarak pada lompat dilakukan dengan mempersiapkan strategi pembelajaran untuk bisa menyampaikan bahan ajar kepada siswa. Perencanaan yang dibuat dalam pembelajaran ini sama halnya seperti perencanaan yang dibuat dalam keseharian guru mengajar, namun pada pelaksanaan ini ada beberapa strategi yang telah dirancang untuk lebih meningkatkan pemahaman dan aktivitas siswa dalam melakukan gerak dasar lompat khususnya pada gerak dasar tolakan, mendarat, dan hasil jarak lompatan dengan menggunakan permainan tradisional yaitu permainan tradisional engklek.

Setelah pelaksanaan tindakan IPKG 1 dari tiga siklus selesai, maka didapat hasil penilaian perencanaan tindakan yang dinilai oleh guru penjas yang menjadi observer sebagai berikut ini:

Hasil observasi terhadap perencanaan tindakan pada tiap siklus yang telah dilaksanakan sebanyak tiga siklus, maka diperoleh hasil perencanaan tindakan mulai siklus I sebanyak 75% aspek yang telah dilaksanakan, pada siklus II 87,2% aspek yang dilaksanakan, dan pada siklus III mencapai 96,1% artinya telah mencapai target dari 90%, seluruh aspek yang telah ditetapkan bisa dilaksanakan oleh guru dengan baik.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, menerapkan permainan tradisional engklek dengan aturan yang telah ditentukan. Secara garis besar proses pembelajaran ini, pada kegiatan inti siklus I guru hanya memberikan permainan tradisional engklek yang biasa anak-anak lakukan ketika bermain, peraturan yang sebenarnya dimainkan agar siswa memahami cara bermainnya, karena tidak semua anak mengetahui permainan tradisional ini yang salah satu penyebabnya anak-anak jaman sekarang lebih menyukai *gadget*. Permainan ini dilakukan berkelompok secara bergantian, untuk melatih tolakan dan mendarat dalam lompatan. Kemudian pada siklus II ketika siswa melakukan permainan tradisional engklek dengan peraturan yang sebenarnya, dilanjutkan siswa bermain engklek dengan memberi modifikasi pada peraturan mainnya, yaitu dengan menambahkan rintangan berupa melompati kardus setelah melewati kotak-kotak engklek, modifikasi ini untuk menambah kekuatan otot tungkai agar daya ledak lompatan lebih baik. Dan pada siklus III siswa pertama-tama masih melakukan permainan tradisional engklek dengan aturan yang sebenarnya dan dilanjutkan siswa bermain engklek dengan memberi modifikasi pada peraturan mainnya, yaitu dengan menambahkan rintangan berupa lompat tali dengan beberapa kali lompatan setelah melewati kotak-kotak engklek

Berdasarkan hasil penilaian pelaksanaan tindakan IPKG 2 dari tiga siklus yang telah dinilai guru penjas sebagai observer, maka didapat hasil observasi terhadap kinerja guru pada tiap siklus yang telah dilaksanakan sebanyak tiga siklus, maka diperoleh hasil pelaksanaan tindakan mulai siklus I sebanyak 75% aspek yang telah dilaksanakan, pada siklus II 89,5% aspek yang dilaksanakan, dan pada siklus III mencapai 94,6% artinya telah mencapai target dari 90%, seluruh aspek yang telah ditetapkan bisa dilaksanakan oleh guru dengan baik.

3. Aktivitas siswa

Dalam hal aktivitas siswa, dengan penerapan permainan tradisional yaitu permainan tradisional engklek telah memberikan hasil yang positif terhadap proses pembelajaran siswa, yaitu meningkatnya aktivitas siswa selama pembelajaran dengan aspek yang diamati yaitu aspek percaya diri, kerja keras,

disiplin, semangat, dan kerjasama. Hasil analisis dari tiga siklus yang telah dilaksanakan, menunjukkan peningkatan kualitas aktivitas siswa dari proses sebelum diberikan tindakan. Pada siklus I siswa yang mendapat kriteria B (Baik) 10 (33,3%) siswa, siklus II 20 (66,7%) siswa, dan pada siklus III 29 (96,7%) siswa artinya telah mencapai target dari 90%, seluruh aspek yang telah ditetapkan bisa dilaksanakan dengan baik.

4. Hasil Tes Belajar Siswa

Untuk kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar lompat menerapkan permainan tradisional yaitu permainan tradisional engklek, dari setiap siklusnya mengalami peningkatan yang baik dengan tes gerak dasar lompat tanpa awalan yaitu mulai dari siklus I dengan jumlah siswa tuntas sebanyak sembilan (30%) siswa, pada siklus II 17 (56,7%) siswa, dan pada siklus III 28 (93,3%) siswa artinya telah mencapai target dari 90%, seluruh aspek yang telah ditetapkan bisa dilaksanakan dengan baik.

Dengan demikian penerapan permainan tradisional yaitu permainan tradisional engklek dapat meningkatkan gerak dasar lompat khususnya tolakan, mendarat, dan hasil jarak pada siswa kelas IV SDN Sukajadi Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang.

B. Implikasi

Permainan tradisional yang berupa permainan tradisional engklek dalam pembelajaran gerak dasar lompat merupakan suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas gerak khususnya dalam gerak dasar lompat.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran gerak dasar lompat pada siswa kelas IV SDN Sukajadi, maka dapat dikemukakan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1. Untuk Guru Penjas

Pada saat menerapkan permainan tradisional yaitu permainan tradisional engklek, peran dan tanggungjawab guru penjas sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Tugas guru penjas adalah sebagai motivator, mediator, dan fasilitator. Kemampuan siswa dalam materi gerak dasar lompat masih kurang untuk itu digunakan penerapan permainan tradisional engklek.

2. Bagi Siswa

Pentingnya penerapan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran gerak dasar, karena dengan adanya tahap pembelajaran yang sungguh-sungguh dalam pola permainan, sehingga siswa memiliki kemampuan untuk menambah pengetahuan yang mereka pelajari betapa pentingnya mempertahankan budaya yang turun menurun dan meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat.

3. Untuk Sekolah

Lembaga sekolah hendaknya mampu membuka diri untuk menerima inovasi pembelajaran yang baru. Penerapan permainan tradisional hendaknya dapat disosialisasikan lebih lanjut karena permainan tradisional ini menunjukkan efektivitas bagi perolehan hasil belajar siswa, baik dilihat dari pengaruh terhadap pemahaman materi pembelajaran maupun dilihat dari pengembangan aktivitas belajar yang sangat bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

4. Bagi UPI Kampus Sumedang

Hasil-hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dalam perbaikan pembelajaran, khususnya bagi program studi pendidikan jasmani yang menghasilkan guru yang kreatif.

5. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan landasan atau acuan bagi peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan pengembangan permainan tradisional khususnya pada permainan tradisional engklek guna untuk melatih tolakan dan mendarat dalam lompatan.