BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan temuan tentang aktivitas permainan bulutangkis yang diimplementasikan dengan menggunakan pembelajran *badminton like games* terhadapat penilangkatan pola gerak dominan memukul *shuttlecock*, diperoleh kesimpulan yang terkait dengan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Siswa telah mengalami peningkatan dalam penampilan pola gerak dominan memukul *shuttlecock* ketika mengikuti pembelajaran *badminton like games* berlangsung. Hal ini terlihat dengan pergerakan siswa saat memukul *shuttlecock* di depan dengan posisi kaki kanan di depan dan posisi kaki kiri dibelakang, ketika memukul kebelakang posisi kaki siswa kaki kanan ada dibelekang dan kaki kiri ada di depan, ayunan tangan tidak kaku dan posisi siap siswa selalu dalam keadaan siap sehingga koordinasi antara mata, kaki dan tangan sudah dapat untuk memukul *shuttlecock* dengan tepat karena koordinasi gerakan sudah menetap dan konsisten.
2. Dengan memodifikasi sarana dan prasarana yang terbatas sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Selain memodifikasi guru merancang permainan-permainan *badminton like games* yang di sesuaikan dengan tahap perkembangan dan kemampuan siswa dari yang mudah ke yang sulit.
3. hubungan interaksi antara guru dengan siswa sangat baik, terlihat siswa yang antusias bertanya, menjawab dan mengemukakan pengalaman belajarnya, siswa tidak segan-segan saling memberikan bantuan atau saling mengoreksi dan dukungan ketika proses pembelajaran berlangsung. Kemudian siswa yang antusias dalam melakukan pembelajaran dengan baik, siswa sangat bersemangat melakukan permainan-permainan yang diberikan, siswa sangat senang melakukan aktivitas dalam setiap permainan, dan siswa sudah mengerti tentang langkah-langkah dalam gerakan memukul dalam aktivitas permainan bulutangkis sehingga siswa mampu menguasai materi yang

diberikan megenai pola gerak dominan memukul dalam permainan bulutangkis.

B. Saran

Penelitian ini memiliki beberapa saran bagi guru, siswa dan peneliti selanjutnya. Adapun saran dalam penelitian ini adalah bagi :

1. Guru pendidikan jasmani, diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran permainan bulutangkis dengan bermacam-macam bentuk aktivitas permainan dan memperhatikan konsep pembelajaran yang menyenangkan namun tidak lupa dengan tujuan pendidikan jasmani itu sendiri dengan melihat indikator yang akan dicapai.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Namun perlu didukung oleh semua pihak termasuk sarana dan prasarana yang mencukupi.
3. Peneliti Selanjutnya, implementasi pembelajaran *badminton like games* dapat dipakai sebagai referensi bagi penelitian terkait dengan aspek-aspek perkembangan anak yang lain seperti aspek perkembangan kognitif, bahasa maupun fisik motorik.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat penulis kemukakan, semoga hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi penuis dan menjadi sumbangsih yang berarti bagi kemajuan pendidikan di indonesia