

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab V ini, peneliti menyajikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang diperoleh dari temuan di lapangan selama pelaksanaan penelitian pembelajaran gerak dasar lompat tinggi dengan menggunakan permainan lompat karet. Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN Karanganyar Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang. Di bawah ini akan diuraikan ketiga aspek sebagai berikut.

A. Simpulan

Pembelajaran gerak dasar lompat tinggi dengan menggunakan permainan lompat karet, pada prosesnya meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa sebagai berikut.

1. Perencanaan Pembelajaran

Pada pengambilan data awal dalam tahapan perencanaan pembelajaran mencapai 46%, pada siklus I kinerja guru dalam tahapan perencanaan pembelajaran diperoleh persentase indikator perencanaan pembelajaran mencapai 52%, hasil yang didapat tersebut masih jauh dari target yang telah ditetapkan. Dari hasil tersebut maka diperlukan adanya perbaikan pada siklus selanjutnya. Pada siklus II mengalami peningkatan yang pada siklus I hanya 52% kini menjadi 62,5%, akan tetapi masih diperlukan adanya perbaikan di siklus berikutnya karena belum mencapai target. Pada siklus III hasil persentase keseluruhan perencanaan pembelajaran telah mencapai target yaitu 93%.

2. Pelaksanaan Kinerja Guru

Pada pelaksanaan kinerja guru dalam data awal mencapai 50%, pada siklus I hasil persentase keseluruhan yang diperoleh dari kinerja guru mencapai 55%, pada siklus II persentase keseluruhan yang diperoleh dari pelaksanaan kinerja guru yaitu mencapai 75%, dan pada siklus III hasil persentase keseluruhan yang diperoleh dari pelaksanaan kinerja guru telah mencapai target yaitu dengan hasil 94,44%.

3. Aktivitas Siswa

Padapengambilan data awaldalam aktivitassiswa yang mendapatkategoribaiksebanyak8siswa (39%), yang mendapatkategoricukup 11siswa (52%) danyamngmendapat kategorikurangsebanyak2siswa (9%). Padasiklus I yang mendapatkan kategoribaiksebanyak 11siswa (52,38%), yang mendapatkan kategoricukupsebanyak9siswa (42,86%), dan yang mendapat kategori kurang hanya terdapat 1 siswa (4,76%). Pada siklus II yang mendapatkan kategoribaiksebanyak 15siswa (72%), yang mendapat kategoricukupsebanyak6siswa (28%), dan tidak terdapat siswa yang mendapat kategori kurang (0%). Pada siklus III yang mendapat kategoribaiksebanyak19 siswaatau (90,48%), yang mendapat kategori cukup terdapat 2 siswa (9,52%), dan tidak ada siswa yang mendapat kategori kurang.

4. Hasil Belajar Siswa

Padahasil belajar siswa dapatdilihatadanyapeningkatandarimulaipengambilan data awal, tindakansiklus I, tindakansiklus II, dantindakansiklus III. Perolehanyang didapat pada pengambilan data awal terdapat hanya 4 siswa (19%) yang mendapatkategorituntas, dan 17 siswa (81%) yang belum tuntas atau mencapai KKM. Padatindakansiklus I, siswa yang mendapatkategorituntassebanyak9siswa (43%), dansiswa yang mendapatkategoribelumtuntassebanyak 12siswa (57%). Selanjutnya padasiklus IIterlihat peningkatan yang cukup tinggi dari siklus I siswa yang tuntas hanya 9 siswa (43%) di siklus II menjadi 17 siswa (81%) yang mendapat katagorituntasdan yang belumtuntassebanyak4siswa (19%), dan padasiklus III hasil dari belajar siswa telah mencapai target,sebanyak 20siswa (95,24%)telah tuntasdan yang belumtuntassebanyak1siswa (4,76%). Dapatdisimpulkanbahwa dengan menggunakan permainan lompat karet dapatmeningkatkangerakdasar lompat tinggi padasiswakelas V SDN KaranganyarKecamatan DarmarajaKabupatenSumedang.

B. Implikasi

Pembelajaran gerak dasar lompat tinggi dengan menggunakan permainan lompat karet merupakan pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan gerak dasar lompat tinggi.

C. Rekomendasi

Dengan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di SDN Karanganyar Kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang pada kelas V, ada beberapa hal yang dapat disarankan sebagai implikasi dari hasil penelitian ini, adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk meningkatkan gerak siswa khususnya pada pembelajaran gerak dasar lompat tinggi. Pada setiap pembelajaran siswa harus mempunyai niat, semangat, dan bersungguh-sungguh dalam melakukan kegiatan pembelajarannya.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan berguna bagi guru untuk mengetahui gambaran, sumber serta acuan dalam proses pembelajaran gerak dasar lompat tinggi dengan menggunakan permainan lompat karet. Dengan menggunakan permainan yang menarik dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dilapangan.

3. Bagi Lembaga

Lembaga dapat melakukan pelatihan khusus untuk guru pendidikan jasmanidan memberikan kontribusi yang baik agar dalam pembelajaran dapat sesuai dengan kurikulum dan dapat meningkatkan kemampuan atau skill mengajar dalam rangka inovasi pembelajaran pendidikan jasmani.

4. Bagi Masyarakat

Diharapkan hasil penelitian ini dapat berguna dan menjadi pemikiran bagi kepentingan penelitian yang lebih luas dan sebagai bahan bacaan bagi pembaca

yangmenelital-halserupa
adarelevansiataukorelasinyadenganmasalahdaripenelitianini.

yang

5. Bagi Peneliti Lain

Dengan hasilpenelitianini dapatdijadikanreferensibagipeneliti lain yang inginmenelititentanghalterkaitdenganpembelajaranlompat tinggi dengan menggunakanpermainanlompatkaret.

