

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan merupakan rangkuman dari setiap bab yang telah peneliti paparkan dan di gabungkan semua poin penting dari setiap bab tersebut. Menurut Riduwan (2009, hal. 183) menerangkan bahwa “kesimpulan adalah intisari dari bab-bab sebelumnya atau hasil dari analisis dan pembahasan”.

Berikut ini peneliti akan memaparkan kesimpulan dan saran yang diperoleh dari temuan di lapangan selama pelaksanaan penelitian pembelajaran gerak dasar *rounders* melalui permainan target pada siswa kelas V SDN Cigentur Kabupaten Sumedang.

Kurangnya materi yang dikemas dalam bentuk permainan dalam pembelajaran, media pembelajaran dan metode pembelajaran pendidikan jasmani yang dimiliki guru dan sekolah, sehingga membuat pembelajaran pendidikan jasmani itu sendiri kurang efektif. Belum lagi siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan pembelajaran berlangsung kurang menarik minat siswa apalagi pengaruh permainan media elektronik yang kurang baik terhadap aktifitas gerak yang ditimbulkannya sehingga hal ini kontras dengan permasalahan apa halnya dengan yang terjadi pada siswa kelas V SDN Cigentur khususnya dalam pembelajaran gerak dasar *rounders*.

Kenyataan yang terjadi dilapangan siswa kurang memahami pembelajaran *rounders* khususnya pada gerak dasar lempar, tangkap dan memukul bola dikarenakan fasilitas yang ada disekolah tidak dimanfaatkan dengan baik, disamping itu dalam pelaksanaan pembelajaran guru langsung menggunakan metode konvensional atau komando langsung, sehingga guru hanya mengajarkan langsung pada inti pembelajarannya, tidak bertahap terlebih dahulu seperti melatih gerak dasarnya terlebih dahulu sebelum ke inti pembelajarannya, jadi pembelajaran dalam bentuk permainan sangat jarang diberikan, sehingga gerak dasar anak kurang terbentuk dan terlatih.

Pembelajaran gerak dasar pada pembelajaran *rounders* dengan menggunakan permainan target adalah solusi untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar *rounders* di kelas V SDN Cigentur. Pada prosesnya meliputi

perencanaan, kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan

Dari sisi perencanaan dikatakan berhasil atau mencapai target, karena dari setiap pertemuan atau dari setiap siklusnya mengalami peningkatan, pada siklus I hasil perencanaan mencapai 77,25 kemudian meningkat pada siklus II menjadi 83,67% dan pada siklus III hasil perencanaan mencapai 96,25%, hasil tersebut sudah melebihi target yang sudah direncanakan yaitu 90%.

2. Kinerja Guru

Pelaksanaan pembelajaran gerak dasar *rounders* melalui permainan target mengacu pada perencanaan pembelajaran dimana pada pelaksanaan kinerja guru, lebih berpusat pada guru di mana tugas guru yaitu untuk memotivasi, mengarahkan dan membimbing siswanya. Pada kegiatan inti pembelajaran, kegiatan lebih memfokuskan terhadap kreativitas siswa untuk lebih meningkatkan kualitas gerak dasar *rounders*. Berikut data rekapitulasinya. Siklus I 76,25%, siklus II 82,91%, dan pada siklus III mencapai target yang diharapkan 98,33%. Hal tersebut sesuai dengan yang diharapkan dan hasilnya signifikan.

3. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar *rounders* melalui permainan target mengalami peningkatan selama proses pembelajaran berlangsung. Hampir seluruh siswa menunjukkan peningkatan dalam aktivitas pembelajaran gerak dasar *rounders* melalui permainan target. Berikut data rekapitulasinya. Siklus I 12%, siklus II 60%, dan pada siklus III 92% mencapai target yang diinginkan yaitu 90%. Hal tersebut sesuai dengan yang diharapkan dan hasilnya signifikan.

4. Hasil Belajar Siswa

Pembelajaran gerak dasar *rounders* melalui permainan target di kelas V SDN Cigentur, Kabupaten Sumedang. Menunjukkan hasil yang signifikan bahkan mampu melampaui target yang di rencanakan sejak awal yaitu target berdasarkan KKM yang sudah menjadi ketentuan di SDN Cigentur.

Peningkatan hasil belajar gerak dasar *rounders* siswa melalui permainan target, berikut data rekapitulasinya. Data awal 28%, siklus I 52%, siklus II 68%, dan pada siklus III 92% mencapai target yang diinginkan yaitu 90. Hal tersebut sesuai dengan yang diharapkan dan hasilnya signifikan.

B. Implikasi dan Saran

Berdasarkan kesimpulan dan temuan yang diperoleh selama penelitian ini dilaksanakan, sebaiknya perlu peneliti mengajukan beberapa saran untuk perbaikan proses pembelajaran gerak dasar *rounders* di Sekolah Dasar, khususnya pembelajaran gerak dasar lempar, tangkap dan memukul bola yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar

- a. Memperhatian dan mendengarkan guru saat mempersentasikan pembelajaran.
- b. Biasakan banyak melakukan latihan, dengan memanfaatkan waktu senggang dengan melakukan aktivitas jasmani sehingga bisa merangsang pertumbuhan dan perkembangan kearah yang lebih baik.
- c. Dalam menggunakan permainan target sebelum melakukan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu memperhatikan petunjuk atau aturan-aturan yang telah diberikan guru dalam pembelajaran.

Langkah-langkah model pembelajaran permainan target sangat baik untuk karakteristik yang dimiliki siswa kelas V SD, karena dengan menggunakan model ini peserta didik dapat menerima bentuk informasi pengetahuan yang kreatif dan inovatif mengenai bagai mana cara dan bagaimana melakukan gerak dasar dalam pembelajaran *rounders*.

2. Bagi Guru

- a. Harus bisa mengembangkan profesionalitas guna menumbuhkan rasa percaya diri sehingga memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang diimiliki yang berkaitan dengan proses pembelajaran.
- b. Guru hendaknya termotivasi untuk selalu meningkatkan kemampuannya dalam upaya membantu siswa mempermudah transfer informasi yang diajarkan.

Oleh karena itu hendaknya guru dapat mengembangkan berbagai model pembelajaran yang ada dan mudah untuk dipelajari.

- c. Guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan mengelola peserta didik dilapangan dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan permainan target.
- d. Beberapa hal yang harus diperhatikan guru ketika menggunakan permainan target yaitu guru harus menjelaskan tujuan pembelajaran dengan *image* atau gaya mengajar yang lebih menarik.

3. Untuk Sekolah

- a. Dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dalam ruang lingkup Sekolah Dasar.
- b. Dapat menerapkan metode permainan dalam sajian pembelajaran pendidikan jasmani dalam rangka meningkatkan kemampuan peserta didik.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti yang mempunyai kajian relevan terhadap skripsi ini, diharapkan dalam penerapan permainan target ini tidak hanya cukup disini saja pengembangannya, diharapkan terus menggali dan menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar dalam pembelajaran *rounders*.