BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwaproses kegiatan belajarmenggunakanmodel-model permainan pada pembelajaran aktivitas permainan *rounders* dapatmeningkatkanpartisipasi belajarsiswa.Peningkatan partisipasibelajarterjadipadaaspek keikutsertaan, keterlibatan, kesediaan, kemauan dan keaktifan. Pada siklus 1 yang memiliki partisipasi baik 23siswa(53%), yang memiliki partisipasi cukup 11 siswa (26%) sedangkan yang memiliki partisipasi kurang 9 siswa (21%). Pada siklus 2 yang memiliki partisipasi baik 36siswa(84%), yang memiliki partisipasi cukup 7 siswa (16%) sedangkan yang memiliki partisipasi kurang tidak ada.

Keberhasilan proses pembelajaran terjadikarena menggunakan pembelajaran permainan *rounders* dengan diterapkannya model-model permainan melalui simulasi permainan berkelompok yang bervariasi menyerupai permainan sebenarnya hingga permainan *rounders* yang sebenarnya sehingga meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatanbelajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian,adabeberapasaranyangdapat dipergunakansebagai bahanpertimbangandalamkegiatanbelajar menggunakanpembelajaranpermainan *rounders* dalam pembelajaran penjas yaitu sebagaiberikut.

1.Bagi Siswa

Siswasebaiknyalebihberpartisipasisecara aktifdalammengikuti pembelajaran penjas menggunakanmodel permainan pada pembelajaran aktivitas permainan *rounders*, menerima keberadaan teman dan saling percaya antar sesama

2.BagiGuru

Diharapkan gurudapatmenerapkan model permainan pada pembelajaran

aktivitas permainan *rounders* dalampembelajaran penjas untuk meningkatkan partisipasi dan aspek afektif lainnya serta aspek kognitif maupun psikomotor.

3.Bagi Sekolah

Sekolahsebaiknyamemberikan motivasi kepadaguruuntukselalu mengembangkanpembelajaranyanginovatif salah satunyadengan menerapkanpembelajaran permainan *rounders*dalam pembelajaran penjas.