

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penerapan aktivitas *basketball like games* pada mata pelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar siswa kelas V SDN Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tindakan yang dilakukan melalui 2 siklus penelitian yang sebelumnya dilaksanakan tahap pra observasi yaitu sebelum menerapkan *basketball like games* yang dijadikan sebagai perbandingan ketika siklus dilaksanakan yaitu menerapkan *basketball like games*.

Siswa dalam setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar siswa. Persentase jumlah waktu aktif belajar pada tahap pra observasi menunjukkan nilai 46,25%, siklus I tindakan I 60,25%, siklus I tindakan II 66,75%, siklus II tindakan I 70,25%, siklus II tindakan II 81,75% siswa aktif dalam pembelajaran. Dan persentase hasil belajar pada tahap pra observasi menunjukkan nilai 40,04%, siklus I tindakan I 40,07%, siklus I tindakan II 51,21%, siklus II tindakan I 62,19, siklus II tindakan II 78,25%

B. Saran

Setelah memperhatikan kesimpulan diatas maka selanjutnya peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Hendaknya sebelum memulai pembelajaran guru membuat perencanaan materi ajar yang menarik dan banyak modifikasi dalam pembelajaran, seperti aktivitas *basketball like games*. Karena didalamnya terdapat banyak permainan-permainan yang menyerupai permainan bolabasket.
2. Persiapan yang baik terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani seperti sarana dan prasarana sebelum melakukan pembelajaran harus sudah dipersiapkan, agar jumlah waktu

aktif belajar dan hasil belajar siswa meningkat, karena tidak banyak siswa yang menunggu giliran,

3. Ketika ada siswa yang terlihat malas-malasan serta melakukan pembelajaran dengan asal-asalan pemberian motivasi untuk meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran akan mampu meningkatkan minat serta antusias siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik. Dengan demikian minat dan partisipasi aktif siswa selama mengikuti pembelajaran meningkat.
4. Buatlah pembelajaran materi pendidikan jasmani yang kreatif serta inovatif dan melayani kebutuhan siswa untuk menyalurkan hasratnya akan gerak melalui situasi permainan agar siswa tidak merasa jenuh dalam proses KBM.
5. Bentuk situasi pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membuat guru dan siswa dapat berbaur bersama-sama menjadi satu dalam pembelajaran ketika pembelajaran berlangsung agar tercipta situasi pembelajaran yang lebih bersahabat. Sehingga tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat tercipta dengan baik.