

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, didapatkan simpulan bahwa aktivitas permainan tradisional bintang beralih dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar. Dengan kata lain, melalui aktivitas permainan tradisional dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa kelas V yang dilakukan di kelas V MI Cikapayang. Adapun kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini dapat dirinci ke dalam beberapa simpulan, di antaranya:

1. Pada pelaksanaan observasi awal, waktu aktif belajar siswa sangat rendah, dimana hasil yang diperoleh dari observasi awal adalah (M) mencapai 9%, kategori (A) mencapai 33%, kategori (I) mencapai 23% dan kategori (W) mencapai 15%.
2. Pada pelaksanaan siklus 1 tindakan 1 dengan hasil tindakan yang dilakukan yaitu, pada hasil yang diperoleh dari observasi awal adalah (M) mencapai 17%, kategori (A) mencapai 52%, kategori (I) mencapai 20% dan kategori (W) mencapai 10%.
3. Pada siklus 1 tindakan 2 dengan hasil yang dilakukan yaitu, yang diperoleh dari observasi awal adalah (M) mencapai 15%, kategori (A) mencapai 62%, kategori (I) mencapai 12% dan kategori (W) mencapai 18%. Dari hasil penelitian tersebut banyak temuan-temuan seperti siswa dapat tertarik pada pembelajaran, serta pemberian permainan yang menarik yang menyerupai materi yang akan di berikan meningkatkan katagori aktivitas siswa serta dengan meminimalisir intruksi dan waiting dalam pembelajaran akan meningkatkan waktu aktif belajar, dengan

penerapan permainan tradisional banyak siswa yang tertarik dan terlibat dalam pembelajaran.

4. Pelaksanaan siklus 2 tindakan 1 dengan hasil tindakan yang dilakukan yaitu, pada hasil yang diperoleh adalah (M) mencapai 14%, kategori (A) mencapai 67%, kategori (I) mencapai 12% dan kategori (W) mencapai 4%.
5. Pada siklus 2 tindakan 2 dengan hasil yang dilakukan yaitu, yang diperoleh dari observasi awal adalah (M) mencapai 14%, kategori (A) mencapai 70%, kategori (I) mencapai 11% dan kategori (W) mencapai 4%. Berdasarkan dari hasil siklus 2 materi pembelajaran yang diberikan guru pada siswa bervariasi, kedekatan juga interaksi adalah hal yang sangat penting khususnya dalam pembelajaran, dan motivasi dan reward senantiasa diberikan agar siswa tetap semangat melakukan aktivitas pembelajaran. Serta penerapan permainan tradisional bintang beralih dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti mengajukan beberapa rekomendasi untuk perbaikan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Adapun saran tersebut adalah:

1. Bagi Pendidik, bahwa pemberian aktivitas permainan tradisional bintang beralih menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar.
2. Bagi siswa, melalui permainan tradisional bintang beralih ini siswa dapat mengenal permainan tradisional bintang beralih dan juga melalui permainan tradisional bintang beralih secara tidak langsung dapat melestarikan kebudayaan saat ini sudah jarang dikenal
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, apabila ingin meneliti tentang waktu aktif belajar siswa secara lebih lanjut melalui permainan tradisional, Maka peneliti merekomendasikan agar peneliti selanjutnya dapat mencapai jumlah waktu aktif belajar yang lebih maksimal lagi. dengan memperluas

ruang lingkup penelitian dan sample yang lebih besar sehingga hasil yang dicapai lebih memuaskan dan lebih signifikan