

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas ini meneliti mengenai penerapan modifikasi pembelajaran permainan frisbee untuk meningkatkan Waktu Aktif Belajar siswa, Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut, “Penerapan modifikasi pembelajaran permainan frisbee dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa kelas V SDN Gegerkalong KPAD”. Hal tersebut terlihat dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti, adapun pada observasi awal dengan jumlah presentase waktu aktif belajar siswa 39%, setelah dilakukan penelitian dengan tahapan dua siklus dan empat tindakan, maka jumlah waktu aktif belajar meningkat menjadi 64%.

B. Saran

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

1. Peneliti menyarankan kepada guru pendidikan jasmani hendaknya memberikan variasi dan modifikasi dalam pembelajaran penjas, antara lain dengan penerapan modifikasi pembelajaran permainan fresbee yang terbukti dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran penjas.
2. Pada penyampaian materi pembelajaran guru bisa menggunakan tahapan pemberian tugas gerak mulai dari tahap yang termudah sampai
3. Bagi rekan mahasiswa yang akan melakukan penelitian tentang waktu aktif belajar siswa, perlu dilakukannya penelitian yang lebih lanjut mengenai modifikasi pembelajaran lewat metode permainan, dengan

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