

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ef tok ton dalam permainan bulu tangkis pada mata pelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Geger Kalong Girang 1-2. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tindakan yang dilakukan melalui 2 siklus penelitian yang sebelumnya dilaksanakan tahap praobservasi yaitu sebelum menerapkan permainan ef tok ton yang dijadikan sebagai perbandingan ketika siklus dilaksanakan yaitu setelah menerapkan media pembelajaran balon dalam permainan bulu tangkis. Presentase jumlah minat belajar siswa pada tahap praobservasi menunjukkan nilai 59% meningkat 65% dari pelaksanaan siklus I tindakan 1 yaitu menjadi 65% dan meningkat pula 70% dari tindakan awal ke tindakan 2 menjadi 83%. Serta terjadi peningkatan pula dari tindakan awal siklus II tindakan 3 sebesar 83% menjadi 87% siswa aktif dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Setelah memperhatikan kesimpulan di atas 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 permainan bulu tangkis menggunakan bentuk-bentuk permainan. Karena di dalamnya dapat menarik siswa untuk menjadi lebih aktif.
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 di siapkan, agar minat siswa meningkat. Karena tidak banyak siswa yang menunggu giliran.
3. Ketika ada siswa yang terlihat bermalas-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 tercapai dengan baik.