

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini berdasarkan hasil analisis data penelitian yang penulis teliti dari observasi awal hingga siklus III tindakan 5. Terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD memberikan pengaruh peningkatan terhadap penelitian perilaku sosial peserta didik seperti sikap kerjasama dan fair play dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya aktivitas permainan tradisional pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Laboratorium Percontohan UPI Bandung.

Pada setiap tindakan menunjukkan adanya peningkatan perilaku sosial peserta didik seperti sikap kerjasama dan fair play. Ketika melakukan observasi awal peneliti mendapatkan data awal dengan menggunakan instrumen penelitian lembar observasi kerjasama dan fair play. Pada saat observasi awal, data sikap kerjasama diperoleh sebesar 35,19%, kemudian siklus I tindakan 1 terjadi peningkatan dengan nilai presentase sebesar 46,30%, siklus I tindakan 2 diperoleh nilai presentase sebesar 65,28%, selanjutnya pada siklus II tindakan 3 kembali terjadi peningkatan dengan nilai presentasi 72,57%, berlanjut pada siklus II tindakan 4 nilai presentase yang di dapat sebesar 73,38% dan terakhir pada siklus III tindakan 5 terjadi peningkatan pula dengan nilai presentasi 78,59% hasil ini telah mencapai target yang diinginkan oleh peneliti. Selanjutnya perilaku sosial yang diteliti adalah sikap fair play, pada observasi awal diperoleh data sebesar 36,57%, kemudian dilanjutkan pada siklus I tindakan 1 diperoleh nilai presentasi 59,26%, terjadi peningkatan pada siklus I tindakan 2 dengan nilai presentasi sebesar 65,39%, pada siklus II tindakan 3 hasil presentase sebesar 70,72%, berlanjut pada siklus II tindakan 4 diperoleh nilai presentasi sebesar 77,32%, dan terakhir siklus III tindakan 5 mengalami peningkatan dengan hasil yang sudah mencapai target yang diinginkan peneliti yaitu sebesar 79,05%. Nilai presentase

kedua perilaku sosial tersebut, sikap kerjasama dan fair play telah mencapai target minimal yaitu 75% sehingga hasil ini dikatakan memuaskan.

Setiap tindakan menunjukkan adanya peningkatan pada perilaku sosial peserta didik, perilaku tersebut ialah sikap kerjasama dan fair play. Hal tersebut dilihat dari sikap yang mengalami perubahan-perubahan yang lebih baik, terjalinnya interaksi yang baik dengan teman satu kelompok ataupun lawan, terjadi sikap tolong-menolong terutama menolong temannya yang belum bisa melakukan permainan, saling memberikan semangat, menaati peraturan yang telah disepakati serta melaksanakan peraturannya dengan baik. Point utama dari penelitian ini adalah peserta didik mampu memahami pentingnya perilaku sosial seperti kerjasama dan fair play dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan analisis data penelitian ini, terbukti bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam aktivitas permainan tradisional mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan perilaku sosial peserta didik seperti sikap kerjasama dan fair play pada siswa kelas IV SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Dalam hal ini hampir seluruh peserta didik dapat mengetahui dan memahami apa yang disampaikan oleh guru sebagai peneliti, serta tercipta suasana pembelajaran pendidikan jasmani yang menyenangkan, hal terpenting adalah peserta didik merasa senang dan tidak merasa jenuh pada saat belajar.

B. Implikasi

Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mengemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Melalui pembelajaran kooperatif siswa akan mendapatkan rangsangan dari anggota kelompok yang lainnya untuk menyesuaikan tugas-tugas gerak yang diberikan oleh guru. Teknik-teknik yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif sangat sesuai untuk diaplikasikan pada kelas yang memiliki kemampuan yang beragam, karena dengan pembelajaran

kooperatif dapat memupuk nilai murni dari diri siswa, seperti saling menghargai, sabar, hormat menghormati dan tanggung jawab. Pada pembelajaran pendidikan jasmani model ini bisa diterapkan, selain untuk mencapai hasil belajar yang baik, model ini bisa pula mengembangkan aspek afektif peserta didik.

2. Pada saat ini ada kemungkinan permainan tradisional tidak lagi dimainkan oleh anak-anak karena adanya pengaruh dari kemajuan teknologi. Permainan yang merupakan hasil budi daya manusia pada masa lampau tersebut sejatinya memicu anak untuk bersenang-senang, selain itu mempunyai pengaruh yang sangat bermakna pada perkembangan pribadi anak-anak. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang terbelah tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Di sekolah dasar terdapat aktivitas permainan tradisional, dimana guru dapat melihat sikap dari peserta didik ketika mereka melakukan aktivitas permainan tradisional terutama pada saat pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Perilaku sosial dalam arti luas terdiri dari beberapa sikap, namun peneliti tertarik mengambil dua perilaku sosial yang diteliti, yaitu sebagai berikut:
 - a. kerjasama memiliki komponen adanya suatu kegiatan yang dilakukan oleh beberapa orang untuk mencapai tujuan. Tetapi yang terjadi pada pembelajaran di lapangan, sikap kerjasama peserta didik masih dirasa kurang karena masih ada sikap individual dan asik dengan dunianya sendiri. Sehingga dalam proses pembelajaran, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam aktivitas permainan tradisional, ini berguna untuk mempermudah peserta didik untuk bisa saling berinteraksi dan diharapkan dapat meningkatkan nilai kerjasama.
 - b. sikap fair play peserta didik sangat penting diajarkan sejak dini karena dapat menimbulkan perilaku positif dan bermanfaat sebagai alat untuk

mengendalikan emosinya, selain itu setiap peserta didik memiliki sikap positif mampu menjadi pemimpin dengan jiwa yang besar.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka penulis mengemukakan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru pendidikan jasmani

Penelitian ini membuktikan bahwa memilih model pembelajaran dan menerapkan unsur bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan perilaku sosial peserta didik seperti kerjasama dan fair play. Sehingga disarankan untuk memilih model dan menerapkan bermain dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian ini diharapkan memberi wawasan yang baru terhadap guru ketika mengembangkan keterampilan guru dalam upaya pengembangan dan peningkatan proses pembelajaran. Serta menuntun guru agar membuat pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

2. Bagi siswa

Ada 3 manfaat penelitian bagi siswa, diantaranya sebagai berikut:

a. Segi Kognisi

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini yaitu dapat memberikan sumbangsih pengetahuan dalam hal apa saja permainan tradisional dan melihat perilaku sosial apa saja yang ada dalam individu melalui aktivitas permainan tradisional serta setiap siswa mengetahui perilaku sosial yang ada dalam diri mereka dan bisa memperbaiki perilaku sosialnya menjadi lebih baik lagi.

b. Segi Afeksi

Manfaat afeksi dari hasil penelitian ini yaitu agar siswa mampu menumbuhkan sikap, emosi yang baik, serta menumbuhkan kesadaran betapa pentingnya memperbaiki perilaku sosial, dan bisa dilakukan

melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam aktivitas permainan tradisional.

c. Segi Psikomotor

Manfaat psikomotor dari hasil penelitian ini adalah peserta didik dapat mengoptimalkan aktivitas fisik, sehingga peserta didik bisa dengan leluasa melakukan pembelajaran permainan tradisional.

3. Bagi Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti dapat mengetahui suatu bentuk peningkatan perilaku sosial dalam diri peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Serta untuk memenuhi prasyarat kelulusan dan mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd).

4. Bagi Sekolah

Penelitian yang dilakukan di sekolah akan lebih bermanfaat untuk pihak sekolah, karena akan mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah agar lebih baik lagi. Serta dapat mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk mengembangkan sikap saling berinteraksi, saling bekerjasama, dan fair play dalam melakukan aktivitas permainan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam aktivitas permainan tradisional.

