

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab V ini berisi tentang simpulan dari hasil kajian dan penelitian penulis mengenai “Upaya meningkatkan kedisiplinan dalam belajar melalui modifikasi pembelajaran permainan net” (penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas V SDPN Setiabudhi)”. Simpulan yang disajikan dalam bab ini berdasar pada data yang penulis dapatkan dari hasil penelitian berupa hasil lembar observasi dan lembar angket, kemudian diolah dan analisis kedalam bentuk karya tulis ini. Selain simpulan, penulis juga membuat implikasi dan rekomendasi yang ditujukan bagi pihak-pihak terkait dan juga bagi peneliti selanjutnya dengan harapan adanya perbaikan dan juga perubahan bagi pihak yang berkepentingan atau juga tertarik dengan karya tulis ini.

A. Simpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini mengenai “Upaya meningkatkan kedisiplinan dalam belajar melalui modifikasi pembelajaran permainan net” (penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas V SDPN Setiabudhi)”. Adapun beberapa kesimpulan yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Modifikasi pembelajaran permainan net cocok diterapkan oleh guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran di SD, dikarenakan materi pembelajaran dari penelitian ini berupa permainan. Pada dasarnya anak SD masih memiliki keinginan untuk bermain yang sangat tinggi, dengan menerapkan modifikasi pembelajaran permainan net siswa bisa belajar dengan senang dan aktif seperti yang mereka inginkan.
2. Keberhasilan implementasi dari upaya meningkatkan kedisiplinan dalam belajar melalui penerapan modifikasi pembelajaran permainan net di SD terlihat jelas dengan meningkatnya persentase 3 point kedisiplinan siswa menjadi kategori baik. Peningkatan tersebut terlihat dari terjadinya peningkatan persentase dari setiap tindakan penelitian yang dilakukan peneliti hingga tindakan penelitian terakhir dengan melakukan penilaian acuan norma pada hasil observasi diperoleh rata-rata kedisiplinan dalam

permainan net pada awal observasi sebesar 41%. Dari hasil penelitian siklus 1 (tindakan 1) rata-rata persentase mengalami peningkatan menjadi 46%. Begitu juga dengan hasil yang di perlihatkan pada siklus 1 (tindakan 2) rata-rata persentase meningkat menjadi 49%. Selanjutnya rata-rata persentase dari hasil siklus 2 (tindakan 1) meningkat menjadi 53%. Kemudian peneliti melanjutkan penelitian ke siklus 2 (tindakan 2). Adapun rata-rata persentase hasil dari siklus 2 (tindakan 2) mengalami peningkatan menjadi 64% dengan total peningkatan sebesar 24%, persentase kedisiplinan siswa dari ketiga point tinggi dalam kategori baik, selain itu juga didukung oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam hal kedisiplinan setelah pembelajaran .siklus kedua

3. Kendala yang dihadapi dari penerapan modifikasi pembelajaran permainan net di SD ialah ketidaktahuan anak tentang materi pembelajaran yang diberikan ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa senang dan aktif ketika melakukan permainan tetapi mereka kurang paham dengan apa yang mereka lakukan dikarenakan materi permainan dalam modifikasi permainan net merupakan permainan baru yang dilakukan siswa yang membuat guru harus menjelaskan materi dengan waktu yang cukup lama.
4. Solusi yang dilakukan oleh guru dalam upaya menghadapi kendala ketika proses pembelajaran berlangsung ketika menerapkan modifikasi pembelajaran permainan net, diantaranya dengan cara : 1) Guru harus menciptakan kelas se-demokratis mungkin agar siswa berani berpendapat dan bertanya mengenai materi yang akan mereka pelajari; 2) Guru harus menciptakan situasi kelas semenarik mungkin agar ketika proses pembelajaran siswa bersemangat dan aktif; 3) Guru harus memberikan penjelasan selengkap-lengkapny mengenai materi agar mereka paham dengan apa yang mereka lakukan ketika proses pembelajaran; 4) Dan guru harus dapat mengidentifikasi masalah dengan cepat saat pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif kembali.

B. Implikasi

Berdasarkan pada hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, penelitian berimplikasi pada hal-hal yang bersifat pengembangan dalam praktiknya yakni sebagai berikut:

1. Penerapan modifikasi pembelajaran permainan net masih sangat jarang diterapkan oleh guru penjas di sekolah dasar yang membuat ketiaktahuan anak mengenai materi pembelajaran dari modifikasi pembelajaran permainan net sehingga hasil penelitian ini dapat memperkaya memperkaya ilmu pengetahuan tentang modifikasi pembelajaran permainan net untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah dasar. Dengan demikian, Pendidikan Jasmani disekolah dasar dapat memiliki berbagai macam kegiatan jasmani yang tidak hanya terfokus pada kecabangan olahraga saja.
2. Selain menambah khasanah keilmuan pendidikan jasmani, yang dapat memberikan ide untuk guru dalam memberikan materi pembelajaran agar lebih kreatif dan menarik untuk menarik perhatian siswa. Penerapan modifikasi pembelajaran permainan net di sekolah dasar dinilai sangat cocok, karena materi dari modifikasi pembelajaran permainan net itu sendiri berupa permainan yang bersifat menyenangkan, sehingga dapat menarik keinginan siswa untuk belajar dengan bersemangat dan aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.
3. Penerapan modifikasi pembelajaran permainan net dapat dikembangkan di sekolah-sekolah dalam rangka memperbaiki isu-isu terkait mengenai banyaknya guru sekolah dasar yang kurang kreatif dalam meberikan pelajaran ketika dilapangan dan hanya membiarkan anak bermain tanpa diperhatikan oleh guru penjasnya, sehingga dengan menerapkan modifikasi pembelajaran permainan net dapat memberikan ilmu bagi guru penjas untuk lebih kreatif dan membuat proses pembelajaran penjas semenarik mungkin untuk siswa dan memperbaiki isu yang telah beredar masyarakat tersebut.
4. Mengembangkan pembelajaran melalui modifikasi membantu siswa dalam meningkatkan kedisiplinannya. dengan membantu mengembangkan kedisiplinan siswa, maka guru penjas membantu siswa tersebut untuk menjadi

individu yang baik dihidupkan siswa tersebut pada jenjang pendidikan yang berikutnya.

C. Rekomendasi

Penulis mengajukan beberapa rekomendasi berupa saran kepada pihak-pihak yang berkepentingan terhadap hasil penelitian ini dan penulis berharap rekomendasi ini dapat menjadi masukan yang dapat membangun. Adapun rekomendasi yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

- a. Pihak sekolah hendaknya lebih mendukung lagi guru penjas untuk meningkatkan kekreatifannya dalam memberikan materi pembelajaran, dengan menyediakan media dan alat-alat olahraga yang dibutuhkan.
- b. Penerapan modifikasi terhadap suatu pembelajaran hendaknya dapat menjadi salah satu upaya sekolah dalam mengembangkan kemampuan siswa dan juga kualitas pembelajaran yang lebih baik

2. Bagi Guru

- a. Guru harus lebih kreatif lagi ketika memberikan materi pembelajaran pada siswa dengan cara memberikan permainan yang semenarik mungkin agar siswa bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung.
- b. Situasi kelas harus guru ciptakan se-demokratis mungkin agar siswa berani berpendapat, dan bertanya kepada guru mengenai apa yang sedang mereka lakukan.
- c. Guru harus bisa memperhatikan seluruh siswa tanpa membedakan siswa yang aktif dan pasif, dengan memperhatikan seluruh siswa dengan baik siswa yang pasif akan berubah menjadi aktif juga setelah diperhatikan oleh guru.

3. Bagi Siswa

- a. Siswa harus lebih menghargai guru penjas ketika proses pembelajaran disekolah berlangsung

- b. Siswa harus berani bertanya dan berpendapat pada guru.
- c. Siswa diusahakan agar selalu saling mengingatkan dengan temannya untuk mengikuti pembelajaran dengan baik ketika proses pembelajaran berlangsung

4. Bagi Departemen Pendidikan Olahraga jurusan PGSD Penjas

- a. Materi Pendidikan Jasmani hendaknya seimbang antara teoritis dan praktis, sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari khususnya ketika proses belajar mengajar.
- b. Memberikan pemahaman kepada mahasiswa bahwa materi pembelajaran untuk anak sekolah dasar tidak perlu menguasai keterampilan suatu cabang olahraga melainkan siswa menguasai gerakan dasar dari setiap keterampilan.

5. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Sebaiknya mengadakan penelitian yang lebih mendalam lagi mengenai kedisiplinan siswa ini.
- b. Sebaiknya menerapkan modifikasi pembelajaran permainan net dengan menggunakan permainan yang lebih menarik lagi.
- c. Sebaiknya untuk peneliti selanjutnya peneliti dapat menggunakan media yang baru lagi atau menciptakan media yang lebih menarik lagi.