

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa implementasi pendekatan bermain pada mata pelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar gerak siswa kelas VA SDN Sukarasa 3 dan 4 Bandung. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tindakan yang dilakukan melalui 3 siklus penelitian yang sebelumnya dilaksanakan tahap pra observasi yaitu sebelum menerapkan pendekatan bermain yang dijadikan sebagai perbandingan ketika siklus dilaksanakan yaitu setelah menerapkan pendekatan bermain. Prosentasi jumlah waktu aktif belajar pada tahap pra observasi menunjukkan nilai 42% meningkat 6% dari pelaksanaan siklus I tindakan I yaitu menjadi 48% dan meningkat pula 4% dalam tindakan II menjadi 52%. Serta terjadi peningkatan pula pada siklus II tindakan I sebesar 4% menjadi 56% serta pada tindakan II sebesar 2% menjadi 58% dan terjadi peningkatan pula pada siklus III tindakan I sebesar 11% menjadi 69% dan pada tindakan akhir yaitu tindakan II menghasilkan peningkatan sebesar 11% menjadi 80% siswa aktif dalam proses pembelajaran.

#### B. Saran

Setelah memperhatikan kesimpulan di atas maka selanjutnya peneliti memeberi saran sebagai berikut:

1. Hendaknya sebelum pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah, tujuan pembelajaran serta materi ajar yang akan di berikan di persiapkan terlebih dahulu dengan matang agar dalam pelaksanaannya tujuan pembelajaran dapat tercapai serta materi ajar yang akan diberikan dapat dikuasai dengan baik dan difahami oleh siswa.
2. Persiapan yang baik terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani seperti sarana dan

**Muhamad Arshif Barqiyah, 2013**

Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Sukarasa 3 dan 4 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

prasarana serta skenario pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa akan dapat meminimalisir kendala yang dapat diakibatkan oleh kurang tercukupinya kebutuhan yang diperlukan.

3. Ketika ada siswa yang terlihat bermalasan-malasan serta melakukan tugas gerak dengan asal-asalan pemberian motivasi untuk meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran akan mampu meningkatkan minat serta antusias siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik.
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.

**Muhamad Arshif Barqiyah, 2013**

Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Gerak Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Sukarasa 3 dan 4 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)