BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dari mulai observasi awal sampai dengan tindakan terakhir, yaitu siklus 2 tindakan 2, data jumlah waktu aktif belajar yang diperoleh yaitu: data awal adalah 36%, siklus 1 tindakan 1 adalah 41%, siklus 1 tindakan 2 adalah 47 %, siklus 2 tindakan 1 adalah 58%, dan siklus 2 tindakan 2 adalah 66%. Berdasarkan hasil penelitian dari mulai observasi awal sampai dengan siklus ke dua tindakan ke dua, dapat diketahui bahwa upaya meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa melalui aktivitas bermain dalam pembelajaran pencak silat kelas V SDN Tarikolot dari 36% menjadi 66%, peneliti menyimpulkan bahwa dengan penerapan aktivitas bermain dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa pada kelas V SDN Tarikolot.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis kemukakan, ada beberapa hal yang dapat disampaikan sebagai saran atau masukan yaitu, sebagai berikut:

1. Guru pendidikan jasmani, diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran dalam bentuk aktivitas permainan dan memperhatikan konsep pembelajaran yang menyenangkan, namun tidak lupa dengan tujuan pendidikan jasmani itu sendiri dengan melihat indikator yang akan dicapai.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Namun perlu didukung oleh semua pihak termasuk sarana dan prasarana yang mencukupi.
3. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, perlu dilanjutkan dengan siklus berikutnya, sampai mencapai hasil yang optimal.

Alfin Fauziansyah, 2018
UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA MELALUI AKTIVITAS BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN PENCAK SILAT
Universitas Pendidikan Indonesia | perpustakaan.upi.edu