

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam menerapkan modifikasi alat dan pengembangan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktis pada aktivitas permainan tenis meja untuk meningkatkan hasil belajar bagi siswa kelas X SMK Negeri 1 Indramayu menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan disetiap pelaksanaan tindakan. Maka, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

Penerapan modifikasi alat pembelajaran dan pengembangan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktis tersebut mampu mengembangkan keterampilan bermain siswa dengan presentase pada tahap pre-test sebesar 57,49 (0%), kemudian siklus I tindakan I 62,78 (5,88%), siklus I tindakan II 68,28 (11,76%), siklus II tindakan I 74,54 (32,35%), dan siklus II tindakan II sebesar 79,82 (91,18%) dengan demikian dari data penelitian yang diperoleh adanya peningkatan pada keterampilan gerak siswa dalam bermain tenis meja..

Penerapan modifikasi alat dan pengembangan proses belajar dengan menggunakan pendekatan taktis dalam aktivitas permainan tenis meja sangat cocok diterapkan di SMK Negeri 1 Indramayu, dengan melibatkan kelompok-kelompok kecil serta nilai kompetitif dalam proses pembelajarannya akan membantu siswa bekerjasama dengan anggota kelompok maupun pasangannya. Dengan begitu siswa akan terbiasa menerapkan permasalahan dan dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pemilihan materi ajar yang disesuaikan dengan kemampuan siswa merupakan faktor pendukung terhadap keberhasilan belajar siswa. Dengan pembelajaran keterampilan gerak dasar yang merupakan permainan yang tergolong sudah tidak asing digunakan disekolah-sekolah umumnya serta media yang bisa dimodifikasi. Hal ini membantu dalam proses pembelajaran menjadi semakin menarik dan efektif yang didapatkan siswa dalam pembelajaran. Melalui penerapan modifikasi alat serta pengembangan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktis dalam pembelajaran

Muhamad Hendri Sandriya, 2019

*PENGEMBANGAN MODIFIKASI PEMBELAJARAN DALAM AKTIVITAS TENIS MEJA UNTUK MENGATASI KETERBATASAN ALAT*

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

aktivitas permainan tenis meja yang masih jarang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMK Negeri 1 Indramayu sangat membantu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan dilapangan terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil pembelajaran dengan menerapkan modifikasi alat serta mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktis dalam pembelajaran aktivitas permainan tenis meja untuk meningkatkan hasil belajar yang dapat dicapai oleh siswa SMK Negeri 1 Indramayu. Implementasi dilapangan yang peneliti temukan adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan kebebasan siswa dalam mengeskpresikan diri.

Dengan diberikannya pembelajaran permainan net games yang menjadikan siswa bebas untuk mengekspresikan diri dalam bermain. Pada keterampilan gerak siswa diberikan kesempatan untuk berekspresikan serta melatih sejauhmana kemampuan yang dimiliki, dengan cara permainan net games tersebut siswa lebih percaya diri disetiap pembelajaran yang diikutinya. Karena pada dasarnya permainan net games yaitu cara yang sederhana untuk digunakan dalam pembelajaran permainan tenis meja yang mudah dipahami oleh siswa khususnya di SMK Negeri 1 Indramayu dan menjadikan siswa lebih antusias dan menikmati pembelajaran yang diberikan oleh guru.

- 2) Penerapan modifikasi alat serta pengembangan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktis dalam keterampilan bermain net games pada aktivitas permainan tenis meja.

Nilai memecahkan masalah pada proses pembelajaran yang dibangun oleh siswa sangatlah penting, hal tersebut sebagai ciri bahwa siswa dapat memecahkan masalah nya secara individu mau kelompok terhadap keterampilan dasar bermain tenis meja. Di dalam belajar berkelompok, pasti akan ditemukan permasalahan yang dialami oleh anggota dari masing-masing kelompok.

Pemecahan masalah pada permainan tenis meja untuk mengatasi keterbatasan alat ini harus diselesaikan secara berkelompok dan guru hanya berperan sebagai fasilitator di dalam kegiatan pembelajaran, maka dari itu di sinilah menerapkan modifikasi alat dan mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktis dalam pembelajaran aktivitas permainan tenis meja yang dirancang untuk menyelesaikan tugas tersebut. Siswa diajak untuk saling membantu serta berdiskusi dalam pemecahan masalah untuk bekerjasama tetapi dalam situasi yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan siswa dapat bergerak aktif sesuai keinginannya.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai masukan dan saran setelah melaksanakan serangkaian pelaksanaan tindakan dari peneliti. Peneliti berharap agar rekomendasi dan saran tersebut dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi pembaca. Adapun beberapa hal yang akan peneliti sampaikan sebagai masukan dan saran antara lain sebagai berikut:

- 1) Bagi peneliti yang akan melaksanakan serupa, peneliti menyarankan agar pemahaman tentang modifikasi alat dan pengembangan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktis dalam pembelajaran aktivitas permainan tenis meja harus lebih diperkuat lagi dalam pemahaman materi yang diajarkan.
- 2) Bagi Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Indramayu, peneliti menyarankan untuk lebih memperhatikan program pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya yang berhubungan dengan permainan bola kecil.
- 3) Bagi guru pendidikan jasmani hendaknya harus terus berkewajiban untuk selalu berusaha dalam mengembangkan serta meningkatkan kemampuannya baik dalam pemilihan strategi mengajar untuk menyampaikan materi serta mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat seiring dengan meningkatnya

kemampuan yang dimiliki oleh guru. Selain itu, guru diharapkan lebih inovatif serta kreatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar yang cocok untuk siswa sehingga akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran menjadi semakin efektif dan menyenangkan.