

BAB V

SIMPULAN, IMPLEMENTASI DAN REKOMENDASI

BAB V ini merupakan kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian penulis mengenai “Penerapan *Lead Up Games* Kasti di Sekolah Dasar” Kesimpulan yang ditulis dalam bab ini berdasarkan data yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian berupa penilaian keterampilan gerak yaitu GPAI (*Game Performance Analisis Instrument*) serta catatan lapangan pada setiap pelaksanaan pembelajaran yang kemudian diolah dan dianalisis ke dalam bentuk karya tulis. Selain kesimpulan, pada bab ini juga penulis menuliskan implikasi dari hasil penelitian serta rekomendasi yang ditunjukkan bagi pihak-pihak terkait dengan harapan adanya perbaikan pada karya tulis ini.

5.1 Simpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan dari observasi awal sampai siklus 2 tindakan 2 yang dilakukan di kelas V SDNA 053 Cisitu, dilihat dari rata-rata yang telah di peroleh peneliti dapat menyimpulkan bahwa :

1. Permainan *lead up games* kasti dapat meningkatkan keterampilan bermain kasti dengan drill yang di buat menjadi permainan.
2. Permainan *lead up games* memberikan kesempatan untuk siswa melakukan berbagai aktivitas gerak.
3. Dengan permainan *lead up games* kasti menekankan siswa untuk meningkatkan keterampilan bermain dalam pembelajaran jasmani.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis merangkum implikasi dari hasil

1. Hasil Penelitian dapat dijadikan salah satu acuan atau bahan pertimbangan bagi guru dalam mengembangkan keterampilan bernain siswa dalam

pembelajaran permainan kasti dengan menggunakan permainan *lead up games* kasti

2. Lembaga atau sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk kemajuan dan perkembangan siswa.
3. Guru harus memiliki kreativitas dalam mengembangkan materi pembelajaran, sehingga ketika mengajar tidak monoton dan materi yang diberikan dapat dengan mudah dipahami dan di terima oleh siswa. Guru juga diharapkan dapat menerapkan pembelajaran strategi pendidikan jasmani

5.3 Rekomendasi

1. Bagi seorang guru pendidik jasmani harus mampu mengembangkan pembelajaran dengan aktivitas permainan yang terbaru untuk membuat siswa semangat dan aktif.
2. Bagi pihak sekolah, dapat mendukung sarana dan prasarana yang ada dilingkungan sekolah untuk lebih meningkatkan proses pembelajaran pendidikan jasmani lebih baik lagi.
3. Bagi rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian serupa. Penulis menyarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan waktu dan tindakan lebih banyak sehingga dapat mengembangkan dan meningkatkan segala aspek terkandung dalam pendidikan jasmani khususnya pada pemahan akan pentingnya olahraga, serta kajian yang lebih luas tentang pendidikan jasmani.
4. Bagi lembaga agar dapat memfasilitasi kebutuhan-kebutuhan yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran keterampilan bermain siswa.