

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis sebagai mana mestinya. Penelitian tersebut telah dilaksanakan kurang lebihnya selama 1 bulan pada Siswa Kelas 5 SDN 062 Ciujung Kota Bandung selama empat kali perlakuan. Maka dapat disimpulkan bahwa model inquiri dalam permainan *soccer like games* dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar (JWAB) hal ini terlihat pada pemaparan pada Bab IV, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan model inquiri dalam permainan *soccer like games* dapat meningkatkan prilaku aktif belajar siswa pada siswa kelas V Sd
2. Penerapan model inquiri sangat berpengaruh besar terhadap permainan *soccer like games* sebagai meningkatkan jumlah waktu aktif belajar pada siswa kelas V Sd.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan selama satu bulan, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan implikasi untuk diberikan pada pihak yang terkait sebagai berikut:

1. Hasil dari penelitian model inquiri dalam permainan *soccer like games* menjadi salah satu program pembelajaran yang sangat disukai anak dan menjadi sebuah ekstrakurikuler disekolah SDN 062 Ciujung Kota Bandung
2. Bagi guru dapat mengembangkan pembelajaran *soccer like games* pada pembelajaran penjas disekolah agar tidak monoton, dan agar model inquiri ini dapat terus berkembang sesuai dengan bentuk pembelajaran lain.
3. Lembaga atau sekolah dapat memfasilitasi guru dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani serta menyelenggarakan *workshop* bagi guru tentang model pembelajaran dan permainan penjas yang lebih kreatif untuk kemajuan dan perkembangan siswa.

Irvan Hilmy Suryaman, 2019
Implementasi Model Inquiri Dalam *Soccer Like Games* Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa (JWAB) Kelas V SD
Universitas Pendidikan Indonesia | Respiratory. upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Siswa diharapkan dapat menumbuhkan sikap yang baik dalam mengikuti pembelajaran.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dan temuan-temuan dalam penelitian, dengan ini penulis merekomendasikan kepada beberapa pihak terkait penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Setelah pelaksanaan pembelajaran, bagi siswa diharapkan mampu meneruskan pembelajarannya, selain untuk melatih keterampilan bermain dan kesehatan tubuh, pembelajaran *soccer like games* juga bisa menjadi ajang untuk berprestasi seperti pada turnamen sepak bola atau futsal.

2. Bagi Guru

Sebelum menerapkan model pada suatu proses pembelajaran terutama pada pembelajaran *soccer like games*, hendaknya disesuaikan dengan faktor-faktor penunjang proses kegiatan belajar mengajar disekolah. Seperti model, penggunaan media dan strategi mengajar yang cocok digunakan pada setiap materi ajar. Disini peneliti merekomendasikan model pembelajaran inquiri dengan permainan *soccer like games* untuk dijadikan program dalam pembelajaran. Selain itu peneliti juga merekomendasikan untuk guru meningkatkan potensi diri dengan mengikuti seminar-seminar pelatihan yang diadakan oleh lembaga terkait.

3. Bagi Pihak Sekolah

Bagi pihak sekolah diharapkan selalu melihat dan mengevaluasi guru maupun siswa dalam setiap pembelajaran atau mengevaluasi diakhir dan juga memberikan apresiasi dan penghargaan kepada siswa maupun guru yang rajin dan juga mampu mengembangkan bakat yang dimiliki oleh siswa. Penghargaan ini diberikan agar siswa maupun guru tetap memberikan kemampuan terbaiknya dan ide-ide dalam pembelajaran agar terus meningkat.

4. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti selanjutnya diajarkan untuk meneliti semua komponen dalam JWAB dan menghitung semua yang kekurangan dalam penelitian ini yang belum tercantum dalam penelitian ini.