

BAB V

SIMPULAN, IMPLEMENTASI DAN REKOMENDASI

BAB V ini merupakan kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian penulis mengenai “Penerapan *lead up games* softball untuk meningkatkan keterampilan bermain.” 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

Penerapan *lead up games softball* untuk meningkatkan keterampilan bermain. bagi siswa kelas V SDN Cikadu menunjukkan peningkatan hasil pembelajaran yang baik disetiap pelaksanaan tindakan. Maka, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan *lead up games* mampu mengembangkan dan meningkatkan keterampilan bermain *softball* siswa dengan presentase pada tahap *pre-test* sebesar (33,33%) meningkat menjadi (86,67%).
2. Penerapan *lead up games* mampu mengembangkan dan meningkatkan keterampilan bermain *softball*. Tidak hanya penerapan strategi pembelajaran saja yang dapat mempengaruhi peningkatan tersebut tetapi saling berkaitan mempengaruhi pada peningkatan keterampilan bermain siswanya.

Selain dari hasil tes keterampilan bermain mengalami perkembangan yang cukup baik setiap pelaksanaan tindakan. Dalam hal ini hampir tidak ada lagi siswa yang mengalami kesulitan dalam proses belajar, selain itu siswa terlihat antusias dan tidak menunjukkan kejenuhan pada saat mengikuti proses pembelajaran.

Penerapan *lead up games* sangat cocok diterapkan di sekolah dasar, karena memberikan mereka kesempatan untuk menggunakan keterampilan yang mereka

miliki dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan mensimulasikan permainan yang sebenarnya dan memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dasar agar berhasil dalam memainkan permainan yang sebenarnya. Dengan pembelajaran keterampilan gerak yang merupakan permainan yang tergolong sudah tidak asing dikalangan anak pada tingkat sekolah dasar serta media yang bisa di modifikasi. Hal ini membantu dalam proses pembelajaran menjadi semakin menarik dan tentunya berguna bagi tumbuh kembang siswa. Melalui penerapan *lead up games* yang masih jarang di gunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN Cikadu sangat membantu memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut menunjukkan adanya efektivitas pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan *lead up games* dalam keterampilan bermain *softball*.

Maka dari itu berdasarkan analisis data hasil penelitian yang penulis teliti terbukti bahwa dengan menerapkan *lead up games* berhasil meningkatkan hasil belajar terhadap keterampilan bermain *softball* siswa kelas V di SDN Cikadu.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan di lapangan terdapat pengaruh yang peningkatan hasil pembelajaran dengan menerapkan *lead up games* dalam keterampilan bermain *softball* terhadap proses pembelajaran serta hasil belajar yang dapat dicapai oleh siswa SDN Cikadu pada materi *softball*. Implementasi di lapangan yang peneliti temukan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kebebasan siswa dalam mengeskpresikan diri dan memberikan mereka kesempatan untuk menggunakan keterampilan yang mereka miliki. Dengan diberikannya pembelajaran *softball* menjadikan siswa bebas untuk mengeskpresikan diri dalam bermain yang menjadikan siswa lebih antusias dan menikmati pembelajaran yang diberikan oleh guru.
2. Meningkatnya keterampilan bermain *softball* yang menggunakan penerapan *lead up games*.

Pembelajaran *softball* melalui stategi *lead up games* merupakan salah satu pembelajaran yang perlu diajarkan di sekolah-sekolah, pembelajaran ini

berpeluang mengembangkan kreatifitas dan bakat siswa, serta menjadi opsi guru dan juga siswa agar tidak selalu melakukan pembelajaran yang sama dari awal

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 penerapan *lead up games* harus lebih diperkuat terlebih dahulu agar pada saat melakukan penelitian hasilnya akan lebih optimal.
2. Bagi kepala Sekolah SDN Cikadu, peneliti menyarankan untuk lebih memperhatikan program pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Bagi guru pendidikan jasmani hendaknya harus selalu terus berusaha untuk 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 seorang 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.