

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

BAB V ini merupakan kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian penulis mengenai “Penerapan model pembelajar kooperatif tipe Jigsaw untuk Meningkatkan keterampilan siswa dalam *volleyball-like games*.” 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

Kesimpulan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw mampu mengembangkan dan meningkatkan keterampilan bermain *volleyball-like game* siswa dengan presentase pada tahap *pre-test* sebesar (20,00%) meningkat menjadi (84,00%).
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw mampu mengembangkan dan meningkatkan keterampilan bermain *volleyball-like games*. Tidak hanya penerapan gaya mengajar 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 model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sangat cocok diterapkan di sekolah dasar, dengan melibatkan kelompok-kelompok kecil serta nilai kompetitif

dalam proses pembelajarannya akan membantu siswa bekerjasama dengan anggota kelompoknya. 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 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 model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang masih jarang di gunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDN 150 Gatot Subroto sangat membantu memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut menunjukkan adanya efektivitas pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam keterampilan bermain *volleyball-like games*, sehingga terdapat perubahan sikap siswa dan kondisi fisik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Maka dari itu berdasarkan analisis data hasil penelitian yang penulis teliti terbukti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berhasil meningkatkan hasil belajar terhadap keterampilan bermain *volley-like games* siswa kelas V di SDN 150 Gatot Subroto.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan di lapangan terdapat pengaruh yang peningkatan hasil pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam keterampilan bermain *volleyball-like games* terhadap proses pembelajaran serta hasil belajar yang dapat dicapai oleh siswa SDN 150 Gatot Subroto pada materi *volleyball-like games*. Implementasi di lapangan yang peneliti temukan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kebebasan siswa dalam mengeskpresikan diri.

Dengan diberikannya pembelajaran *volleyball-like games* menjadikan siswa bebas untuk mengekspresikan diri dalam bermain yang menjadikan siswa lebih antusias dan menikmati pembelajaran yang diberikan oleh guru.

2. Meningkatnya keterampilan bermain *volleyball-like games* yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

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

Pemecah masalah pada permainan hoki ini harus diselesaikan secara berkelompok dan guru hanya berperan sebagai fasilitator di dalam kegiatan pembelajaran, maka dari itu di sinilah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dirancang untuk menyelesaikan tugas tersebut. Siswa diajak untuk saling membantu serta berdiskusi dalam pemecahan masalah untuk bekerja sama 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 penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw harus lebih diperkuat terlebih dahulu agar pada saat melakukan penelitian hasilnya akan lebih optimal.
2. Bagi kepala Sekolah SDN 150 Gatot Subroto, 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

Sintia Farida Utari, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA DALAM VOLLEYBALL LIKE GAMES

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

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.