

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berikut ini peneliti akan memaparkan tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari temuan di lapangan selama pelaksanaan penelitian pembelajaran gerak dasar kelincahan melalui permainan kucing-kucingan di kelas IV SDN Cikaramas I Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang.

A. Kesimpulan

Pembelajaran gerak dasar kelincahan melalui permainan kucing-kucingan di kelas IV SDN Cikaramas I Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang meliputi perencanaan, pelaksanaan, aktivitas siswa, kinerja guru, dan hasil belajar sebagai berikut.

1. **Perencanaan** yang dilakukan dalam pembelajaran gerak dasar kelincahan melalui permainan kucing-kucingan yaitu meliputi menyusun rencana tindakan untuk memecahkan masalah peningkatan hasil belajar siswa tentang upaya perbaikan gerak dasar kelincahan. Hasil persentase perencanaan pembelajaran siklus I 54,16%, siklus II 82,66%, dan siklus III 100%. Maka perencanaan sudah dikatakan berhasil karena sudah mencapai target yang diharapkan yaitu 100%.

2. **Pelaksanaan kinerja** guru dalam pembelajaran gerak dasar kelincahan melalui permainan kucing-kucingan mengalami peningkatan berdasarkan analisis selama pembelajaran dan dapat dilihat peningkatan proses pembelajaran dari setiap siklusnya. Dengan kinerja guru yang maksimal mampu meningkatkan siswa dalam melakukan pembelajaran gerak dasar kelincahan. Pada siklus I 63%, pada siklus II 85% dan pada siklus III 100%. Pada siklus III sudah mencapai target yang di harapkan yaitu 100%.

3. Aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar kelincahan melalui permainan kucing-kucingan mengalami peningkatan berdasarkan analisis selama proses pembelajaran. Hampir seluruh siswa menunjukkan peningkatan dalam aktivitas pembelajaran gerak dasar kelincahan melalui permainan kucing-

kucingan. Pada data awal aktivitas siswa mencapai pada siklus I 50%, pada siklus II 73%, dan pada siklus III 100%. Pada siklus III sudah mencapai target yang diharapkan yaitu 100%.

4. Hasil belajar gerak dasar kelincahan yang dilaksanakan di kelas IV SDN Cikaramas I Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang menunjukkan peningkatan yang signifikan dari setiap siklusnya, yaitu pada siklus I 43%, siklus II 67%, dan pada siklus III 100%. Dengan demikian pembelajaran gerak dasar kelincahan melalui permainan kucing-kucingan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar kelincahan.

B. Saran

Pembelajaran gerak dasar kelincahan melalui permainan kucing-kucingan merupakan pengembangan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan pembelajaran gerak dasar kelincahan. Dengan memperhatikan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Cikaramas I Kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang, ada beberapa hal yang dapat disarankan sebagai implikasi dari hasil penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

a. Guru harus bisa memahami tentang permainan yang mengacu terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga dalam penerapannya sesuai dengan karakteristik siswa.

b. Permainan kucing-kucingan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dan diterapkan oleh guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran kelincahan. Namun demikian, guru pendidikan jasmani harus mampu mengembangkan dan menciptakan permainan yang mampu meningkatkan pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran pendidikan jasmani.

c. Guru harus mampu menciptakan perubahan dalam mengajar, supaya terciptanya pembelajaran yang lebih baik lagi atau inovasi-inovasi yang baru.

2. Bagi Siswa

a. Gerak dasar kelincihan sangat perlu diajarkan kepada siswa dengan memperhatikan tingkat perkembangan siswa.

b. Siswa perlu di tingkatkan lagi dalam melakukan gerak dasar kelincihan, sehingga dengan pembelajaran kelincihan siswa dapat melakukannya dengan baik.

c. Sangat penting menggali potensi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, untuk meningkatkan bakat siswa.

3. Bagi Sekolah

a. Pihak sekolah harus dapat berupaya untuk memberikan kontribusi yang maksimal, karena untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani yang sesuai dengan kurikulum.

b. Pembinaan dan pelatihan yang intensif terhadap para guru juga perlu diadakan oleh pihak sekolah, ini dimaksudkan agar dapat meningkatkan kemampuan pengajarnya dalam rangka inovasi pembelajaran pendidikan jasmani.

4. Bagi UPI Kampus Sumedang

a. Hasil penelitian ini semoga dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

b. Hasil penelitian ini semoga bermanfaat untuk perbaikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

- (An). (2010). Pengertian pendidikan jasmani. [Online]. (<http://www.rancahbetah>)
- (An). (2010). Tujuan pendidikan nasional. [Online]. (<http://tunas63.wordpress.com/2008/11/07/visi-misi-dan-tujuan-pendidikan-nasional>),
- Arikunto, Suharsimi. (2002), Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Rosda Karya.
- Basuki Wibawa. (1993). Media Pengajaran. Depdikbud Dikti.
- Ch Muhadi, Aip Syarifuddin. (1992). Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Pendidikan Buku Nasional UPI. (2011). Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Depdikbud KTSP. (2006). Bugar Jasmani untuk kelas V. Ganeca. JS Badudu ST
- Mohamad Zain. (1982). Kamus Umum Indonesia. PT. Intergrafika.
- Kholik Tohodan Lutan Rusli. Pendidikan jasmani dan kesehatan. 1996.
- KTSP. (2006). Bugar Jasmani untuk kelas VI. Ganeca.
- Nurhasanah, Tumianto, D. (2007). Kamus Besar Bergambar Bahasa Indonesia. Jakarta: PT. Bina Sarana.
- Moleong Lexy. (2000). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oliver Jon (2007). Basketball Fundamental. Human Kinetics..
- Sodikun Imam. (1992). Olahraga Pilihan Bola Basket. Jakarta: Depdikbud.
- Sukintaka. (1992). Teori Bermain. Jakarta: Depdikbud.
- Surakhmad. (1980). Pengantar Interaksi Belajar Dasar dan Teknik Metodologi Pengajaran. Bandung: Tarsito.

Wiriaatmadja, R (2008). Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: UPI, PT. Remaja Rosda Karya.

