

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian melalui proses pengolahan data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan permainan sang bango dan sang kodok untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan lompat jauh di kelas IV MIN Ciguling, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Perencanaan

Pada bagian ini, peneliti akan menyimpulkan tahap perencanaan dalam pembelajaran. Yang pertama peneliti mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran lompat jauh, menentukan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan penerapan permainan sang bango dan sang kodok untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan lompat jauh. Kemudian menentukan langkah-langkah pembelajaran dalam RPP, menentukan instrumen yang akan digunakan selama proses pembelajaran, dan menentukan teknik pengolahan data yang akan digunakan untuk mengetahui hasil setelah pembelajaran dengan permainan sang bango dan sang kodok. Hasil yang dicapai pada perencanaan siklus I yaitu baru mencapai belum mencapai target yang ditentukan, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II, begitupun pada siklus II target masih belum dapat tercapai, dan pada akhirnya perencanaan permainan sang bango dan sang kodok mampu mencapai target pada siklus III.

2. Pelaksanaan Kinerja Guru

Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan tujuan penerapan permainan sang bango dan sang kodok untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan lompat jauh.

Penilaian pada akhir pembelajaran dilakukan dengan melakukan tes akhir dan penilaian selama proses pembelajaran. Penilaian proses pembelajaran dilakukan dengan observasi, wawancara, dan aktivitas siswa yang

meliputi aspek semangat, disiplin, dan kerjasama. Sedangkan tes akhir dilakukan dengan tes praktik melakukan lompat jauh.

Pelaksanaan kinerja guru mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari persentase setiap siklusnya selama penerapan permainan sang bango dan sang kodok pada pembelajaran lompat jauh. Hasil yang dicapai pada siklus I dan II belum mencapai target, setelah dilakukan analisis dan refleksi serta perbaikan di poin-poin munculnya masalah, target akhirnya tercapai pada siklus III.

3. Aktivitas Siswa

Peningkatan aktivitas siswa setelah pembelajaran lompat jauh dengan permainan sang bango dan sang kodok mengalami peningkatan. Berdasarkan analisis selama pembelajaran dapat dilihat hamper seluruh siswa menunjukkan peningkatan dalam aktivitas pembelajaran. Para siswa sudah berani melakukan lompat jauh dengan permainan sang bango dan sang kodok. Para siswa juga memperlihatkan semangat, disiplin dan kerjasama dalam mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari persentase setiap siklusnya selama penerapan permainan sang bango dan sang kodok pada pembelajaran lompat jauh.

4. Hasil Belajar

Dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dalam melakukan lompat jauh, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan sang bango dan sang kodok dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas IV MIN Ciguling Kec. Sumedang Selatan Kab. Sumedang dalam melakukan lompat jauh.

B. Saran

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru

harus memiliki kemampuan dan keterampilan mengelola siswa di lapangan dan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan menerapkan permainan dalam pembelajaran tersebut. Permainan sang bang dan sang kodok ini baik digunakan untuk guru kelas IV dalam melakukan lompat jauh. Guru hendaknya termotivasi untuk selalu meningkatkan kemampuannya dan profesionalismenya, dalam upaya membantu siswa mempermudah untuk memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu hendaknya guru dapat memilih permainan yang tepat dalam setiap pembelajaran.

2. Bagi Siswa Sekolah Dasar

Dalam penerapan permainan sang bang dan sang kodok, sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu memperhatikan petunjuk atau aturan-aturan pembelajarannya, agar dalam pelaksanaan tidak menyimpang atau tidak sesuai dengan peraturan yang dibuat. Dengan melakukan pembelajaran yang benar sesuai dengan aturan akan membantu siswa melakukan lompat jauh. Permainan tradisional ini baik digunakan untuk siswa kelas IV SD, karena akan membantu siswa melakukan lompat jauh.

3. Bagi Sekolah

Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, maka pihak sekolah diharapkan berupaya untuk memberikan kontribusi yang maksimal agar pembelajaran ini berlangsung dengan tuntutan kurikulum. Hal tersebut dapat dilakukan dengan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran baik untuk siswa maupun guru.

4. Bagipeneliti lain

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bandingan sekaligus landasan peneliti lanjutan yang berhubungan dengan penerapan permainan dalam pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian khususnyadengan menerapkan permainan dalam pembelajaran sebagai tindakan.
- c. Bagipeneliti lain yang akan melakukan penelitian tindakan kelas hendaknyamenggunakansumber yang lebih banyak lagi, sehinggatemuan-temuandalampelaksanaan pembelajaran lompat jauh ini lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- CholikMutohir,TdanRusliLutan (1996/1997),
PendidikanjasmanidanKesehatan, Jakarta, Depdikbud.
- Depdiknas (2003), *Kurikulum 2004, StandarKompetensi Mata PelajaranPendidikanJasmani*, Jakarta, Depdiknas.
- Depdiknas (2004), *StandarKompetensi Guru SekolahDasar*, Jakarta Depdiknas.
- (2010). *PedomanPenulisanKaryailmiah*. UPI Bandung :Depdiknas.
- Kasihani, Kasbolah (1998). *PenelitianTindakanKelas*. Malang :Depdikbud.
- Muhtar,Tatang. (2009). *Atletik*.Bandung : CV. BintangWarliArtika.
- Safari,Indra. (2009). *Model PembelajaranKooperatifdalamPendidikanJasmani di SekolahDasar*.Bandung : CV BintangWarliArtika.
- Suherman, Adang. (2001). *EvaluasiPendidikanJasmaniAssestment Alternative terhadapkemajuanbelajar*.Jakarta :Depdiknas.
- Supandi.(1992).
StrategiBelajarMengajarPendidikanJasmanidanKesehatan.Jakarta :Depdikbud.
- Syarifuddin, Aip (1992). *PendidikanJasmani Dan Kesehatan*. Jakarta :Depdikbud.
- Wiriaatmadja, Rochiati (2008). *PenelitianTindakanKelas*. Bandung :RemajaRosdakarya.