

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian melalui proses pengolahan data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan permainan katak dan bangau dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar tolakan pada lompat jauh, yang mengandung aspek gerakan awal, saat melakukan, dan setelah melakukan pada siswa kelas IV SDN Neglasri II Kecamatan Kadungora Kabupaten garut, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

##### **1. Perencanaan**

Pada tahapan ini peneliti akan menyimpulkan tahapan perencanaan pembelajaran. Pertama-tama peneliti mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran gerak dasar tolakan pada lompat jauh, menentukan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan penggunaan permainan atak dan bangau untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada gerak dasar tolakan mulai dari gerakan awal, saat melakukan dan setelah melakukan pada pembelajaran lompat jauh. Kemudian menentukan langkah-langkah pembelajaran yang dituangkan ke dalam bentuk RPP, menentukan instrumen yang akan digunakan selama proses pembelajaran, dan menentukan teknik pengolahan data yang akan digunakan untuk mengetahui hasil setelah pembelajaran menggunakan permainan katak dan bangau. Data perencanaan juga dapat dijelaskan bahwa hasil dari penilaian perencanaan pada siklus I

dapat diperoleh nilai yang berkategori Baik (B) adalah sebesar 61%, dan yang berkategori Cukup (C) adalah 39%, pada siklus II dapat diperoleh nilai yang berkategori Baik (B) adalah sebesar 89%, dan yang berkategori Cukup adalah sebesar 11%, dan pada siklus III yang memperoleh nilai kategori Baik adalah 100%, dan kategori Cukup (C) adalah 0%.

## **2. Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan tujuan penggunaan permainan katak dan bangau untuk meningkatkan gerakan awal, saat melakukan dan setelah melakukan pada pembelajaran gerak dasar tolakan pada lompat jauh.

Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan pengetesan juga dilakukan pada akhir pembelajaran. Penilaian proses pembelajaran dilakukan dengan observasi, wawancara, dan aktivitas siswa yang meliputi antusias dan partisipasi, sedangkan tes akhir dilakukan dengan tes perbuatan atau tes praktek melakukan gerakan menolak dengan satu kaki pada pembelajaran lompat jauh.

Pelaksanaan kinerja guru mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III, peningkatan tersebut dapat dilihat dari presentase setiap siklusnya selama penggunaan permainan katak dan bangau pada pembelajaran gerak dasar tolakan pada lompat jauh. Siklus I diperoleh dengan hasil 73%, dan pada siklus II memperoleh presentase 90% mengalami kenaikan dibandingkan dengan siklus I, kemudian pada siklus III diperoleh 90% juga, meskipun pada

tahap ini tidak mengalami peningkatan tetapi hasil dari siklus II juga sudah memenuhi target yang sudah ditentukan.

### **3. Hasil Belajar**

Berdasarkan data hasil tes praktek gerakan tolakan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan prosentase hasil belajar dari mulai siklus I sampai dengan siklus III, pada siklus I siswa yang tuntas berkisar 45%, atau 9 orang siswa dan yang belum tuntas yaitu sebesar 55%, atau sekitar 55%. Pada siklus II siswa yang tuntas yaitu 60% atau 12 orang siswa, sementara yang belum tuntasnya yaitu 40% atau dengan jumlah siswa 8 orang. Kemudian pada tahapan ini siswa yang tuntas yang berjumlah 18 siswa, atau sekitar 90%, sedangkan siswa yang berkriteria tidak tuntas yaitu 2 orang siswa atau 10%. Dengan demikian berdasarkan data di atas penggunaan permainan katak dan bangau dalam pembelajaran gerak dasar tolakan pada lompat jauh sangat membantu siswa kelas IV SDN Neglasari II Kecamatan Kadungora Kabupaten Garut sehingga penelitian dapat diselesaikan sampai pada siklus III.

## **B. Saran**

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

### 1. Bagi Siswa

- a. Dalam menggunakan permainan katak dan bangau sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu memperhatikan petunjuk atau peraturan-peraturan pembelajarannya.
- b. Metode pembelajaran ini baik digunakan untuk siswa kelas IV atau siswa kelas rendah, karena akan mempermudah siswa untuk melakukan gerakan tolakan.

### 2. Bagi Guru

- a. Guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan mengelola siswa dilapangan dan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan menggunakan metode permainan pembelajaran tersebut. Pembelajaran ini baik digunakan untuk guru kelas IV dalam melakukan pembelajaran lompat jauh.
- b. Hal yang harus diperhatikan guru sebelum menggunakan permainan katak dan bangau, terlebih dahulu menyiapkan sarana dan prasarana yang akan dibutuhkan dalam penerapan permainan katak dan bangau, yang jelas mudah dimengerti oleh siswa sekolah dasar.
- c. Guru hendaknya termotivasi untuk selalu meningkatkan kemampuannya dan profesionalismenya, dalam upaya membawa siswa mempermudah untuk memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu hendaknya

guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat dalam setiap pembelajaran.

### 3. Bagi Sekolah

- a. Untuk lebih ditingkatkan lagi dalam mengkondisikan tenaga kependidikannya, guna meningkatkan kualitas siswa yang berjiwa pancasila.
- b. Untuk menarik minat siswa pada tahun pembelajaran baru, dengan model-model pembelajaran yang bentuk menari.
- c. Pertahankan nama baik sekolah dimata masyarakat luas.
- d. Hadapi apa yang terjadi dan menimpa pada sekolah baik itu berupa lahir ataupun batinnya.

### 4. Untuk Lembaga

- a. Dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani
- b. Dapat menerapkan permainan katak dan bangau pada pembelajaran atletik untuk meningkatkan gerak dasar tolakan pada lompat jauh.

### d. Bagi Peneliti Lain

- a. Bagi rekan-rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian, disarankan supaya mengadakan penelitian lebih lanjut dengan jumlah sampel yang lebih banyak.
- b. Bagi peneliti yang lain yang berminat mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran disarankan untuk memilih permainan yang memiliki nilai yang bermakna.