

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan di atas, terhadap pelaksanaan dan hasil tindakan dengan menerapkan metode permainan gobak sodor untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pada mata pelajaran Penjas dengan materi kelincanggih Kelas V SDN Mekarsari II Kecamatan Jatiwangi Kabupaten Majalengka, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Penerapan metode permainan gobak sodor untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahapan Perencanaan Tindakan

Dalam tahap ini mencakup seluruh rencana tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki praktek pembelajaran pendidikan jasman, yaitu dengan menerapkan metode permainan gobak sodor untuk meningkatkan kelincanggih dalam permainan sepak bola.pada tahap perencanaan penelitian yang meliputi membuat RPP dengan menggunakan metode permainan, dan pembuatan instrumen penelitian.

2. Tahapan Perencanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan yang terdiri dari kegiatan awal yang meliputi mengucapkan salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi. Kegiatan inti yang meliputi menyampaikan materi, melakukan demonstrasi

gerakan kepada siswa, dan membagi kelompok siswa. Kegiatan akhir meliputi menyimpulkan materi, melakukan evaluasi, memantau siswa ketika sedang melaksanakan tes.

Pada kinerja guru kegiatan awal siklus I diperoleh hasil 50%, dan pada siklus II 75% sedangkan pada Siklus III 100%. Pada kegiatan inti siklus I baru mencapai 50%, pada siklus II mencapai 76,67%, dan pada siklus III menjadi 96,67%. Kegiatan akhir siklus I baru mencapai 55,56%, pada siklus II mencapai 77,78%, dan pada siklus III mencapai 100%.

Dalam tahap pelaksanaan juga dilakukan serangkaian aktifitas siswa yang meliputi aspek sikap lengan, sikap tubuh, dan sikap kaki yang mengalami peningkatan pada siklusnya. Pada siklus I aktivitas siswa mencapai 29% saja, sedangkan pada siklus II menjadi 59%, dan pada siklus III naik menjadi 77%.

3. Tahapan Peningkatan Hasil Belajar

peningkatan hasil belajar siswa dalam materi kelincahan pada siklus I jumlah siswa yang sudah tuntas sebanyak 5 siswa (29%) dan yang belum tuntas sebanyak 12 siswa atau 71%. Pada siklus II siswa yang sudah tuntas sebanyak 10 siswa atau 59%, dan siswa yang belum tuntas ada 7 siswa atau 41% dan pada siklus III siswa yang tuntas ada 15 siswa atau 88% dan yang belum tuntas ada 2 siswa atau 12%.

Metode permainan sebagai upaya untuk meningkatkan kelincahan siswa pada materi kelincahan dapat memberikan pengalaman langsung dan nyata karena siswa melakukan permainan, sehingga siswa menjadi aktif menyenangkan dan

hasil belajar siswa dapat bertahan lama, hal ini terbukti dengan hasil belajar siswa mencapai 88% atau 15 siswa dinyatakan tuntas.

B. Saran

Berdasarkan hasil penerapan metode eksperimen pada pembelajaran wujud dan sifat gas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru Sekolah Dasar

- a) Guru hendaknya lebih kreatif dalam menyampaikan pelajaran dan menentukan metode yang cocok untuk materi yang akan diajarkan sehingga pelajaran itu dapat dipahami dan bermakna bagi siswa.
- b) Diharapkan guru dapat memberikan penguatan kepada siswa baik berupa pujian maupun pemberian hadiah agar siswa lebih termotivasi untuk belajar.

2. Bagi Siswa

- a) Pada saat proses belajar mengajar seharusnya siswa memperhatikan dan mengikuti kegiatan tersebut dengan baik, sehingga materi yang disampaikan dapat terserap dengan baik.
- b) Pada saat berdiskusi seharusnya siswa dapat bekerja sama dengan anggota kelompoknya, tidak hanya di dominasi oleh satu orang saja.

3. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya pembelajaran Penjas, hendaknya sekolah dapat memberikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran Penjas, sehingga guru dapat

menyampaikan materi secara optimal dan siswa pun dapat belajar dengan baik.

4. Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan perbandingan dan dasar bagi peneliti lanjutan yang berhubungan dengan pengembangan pelajaran Penjas dengan menerapkan metode permainan.

