

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berikut ini peneliti akan menyajikan kesimpulan dan saran yang diperoleh dari temuan di lapangan selama pelaksanaan penelitian pembelajaran loncat tinggi melalui permainan loncat karet di kelas V SDN Cilembu, Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang. Kedua hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian melalui proses pengolahan data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan permainan loncat karet dapat meningkatkan kemampuan loncat tinggi di kelas V SDN Cilembu, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut;

1. Perencanaan

Pada bagian ini peneliti akan menyimpulkan tahap perencanaan pembelajaran. Pertama-tama peneliti mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran loncat tinggi, menentukan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan penggunaan permainan loncat karet untuk meningkatkan sikap awal, sikap melayang, dan sikap akhir. Kemudian menentukan langkah-langkah pembelajaran dalam RPP, menentukan instrument yang akan digunakan selama proses pembelajaran, dan menentukan teknik pengolahan data yang akan digunakan untuk mengetahui hasil setelah pembelajaran menggunakan permainan kupu-kupu hinggap. Hasil yang dicapai pada data awal yaitu 43,33%, kemudian pada perencanaan siklus I yaitu baru mencapai 62,47% dimana hasil belum mencapai target yang ditentukan, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II, dalam siklus II telah mencapai peningkatan dibanding siklus I dimana hasil mencapai 86,75% hasil yang di dapat sudah mendekati target, dan masih melakukan perbaikan yang dituangkan pada siklus III, dimana pada siklus III tahap perencanaan sudah mencapai 100%.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan tujuan penggunaan permainan loncat karet untuk meningkatkan kemampuan loncat tinggi pada pembelajaran atletik.

Dimana penilaian dilakukan pada akhir pembelajaran dengan melakukan tes akhir dan penilaian selama proses pembelajaran. Penilaian proses pembelajaran dilakukan dengan observasi, wawancara, dan aktivitas anak yang meliputi aspek motivasi, disiplin, dan kerjasama. Sedangkan tes akhir dilakukan dengan tes praktik melakukan loncat tinggi pada pembelajaran atletik.

Pelaksanaan kinerja guru mengalami peningkatan dari mulai data awal sampai siklus III. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari persentase setiap siklusnya selama penggunaan permainan loncat tinggi pada pembelajaran atletik. Pada data awal diperoleh persentase 43,33%, kemudian siklus I diperoleh persentase sebesar 59,16% dimana kinerja guru masih jauh dari target sehingga harus melakukan perbaikan pada siklus II, dan pada siklus II persentase sebesar 90,83%. kemudian pada siklus III diperoleh persentase sebesar 100% dan telah mencapai target yang telah ditetapkan.

3. Aktivitas Siswa

Berdasarkan observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terdapat beberapa hal yang menjadi acuan dalam melakukan penilaian. Terlihat jelas pada hasil aktivitas siswa mengalami peningkatan mulai dari data awal sampai siklus III,. Pada data awal siswa yang memiliki nilai baik yaitu hanya 16,67%, kemudian pada siklus I mulai mengalami peningkatan yaitu 56,67%, tetapi masih diperlukan perbaikan pada siklus II, dan pada siklus II persentase sebesar 73,33%, kemudian pada siklus III diperoleh persentase sebesar 90% dan telah mencapai target yang telah ditetapkan.

4. Hasil Belajar

Berdasarkan data hasil tes praktek loncat tinggi yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan persentase hasil belajar siswa mulai dari data awal yang hanya sedikit siswa yang tuntas dimana pada siklus I sampai dengan siklus III selalu mengalami peningkatan. Pada data awal siswa yang telah tuntas hanya 13 orang

(43,33%) kemudian siklus I siswa yang telah tuntas berjumlah 17 orang (56,67%) atau bertambah 4 orang peserta didik dari data awal yang berjumlah 13 orang peserta didik (43,33%). Pada siklus II peserta didik yang telah tuntas berjumlah 22 orang peserta didik (73,33%) atau bertambah 5 orang peserta didik dari siklus I. Kemudian pada siklus III peserta didik yang telah tuntas berjumlah 30 orang peserta didik (100%) atau bertambah 8 orang peserta didik dari siklus II.

Melihat dari peningkatan hasil belajar siswa dalam melakukan loncat tinggi pada pembelajaran atletik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan loncat karet dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan loncat tinggi dengan mengutamakan aspek sikap awal saat melakukan gerakan, sikap melayang ketika di udara, dan sikap akhir pada Siswa kelas V SDN Cilembu, Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang.

B. Saran

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

1. Bagi Siswa

- a. Teknik dasar loncat tinggi dalam permainan loncat karet perlu diajarkan kepada para peserta didik dengan memperhatikan tingkat perkembangan peserta didik.
- b. Para peserta didik perlu dibina untuk melakukan loncat tinggi yang akan bermanfaat bagi dirinya, sehingga dengan pembelajaran loncat tinggi peserta didik akan dapat mengembangkannya dalam permainan loncat karet.
- c. Diperlukan penggalan potensi masing-masing peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Jasmani. Ini dimaksudkan untuk meningkatkan bakat yang dimiliki setiap anak.
- d. Dalam menggunakan permainan loncat karet sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu memperhatikan petunjuk atau aturan-aturan pembelajarannya, serta agar dalam pelaksanaan tidak menyimpang dengan

peraturan yang dibuat. Dengan melakukan pembelajaran yang benar sesuai dengan aturan akan membantu anak melakukan aturan permainan.

2. Bagi Guru

- a. Guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan mengelola peserta didik di lapangan dan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan menggunakan metode permainan pembelajaran tersebut. Pembelajaran ini baik digunakan untuk guru kelas V dalam melakukan loncat tinggi.
- b. Hal yang harus diperhatikan guru sebelum menggunakan permainan loncat karet, terlebih dahulu menyiapkan sarana prasarana yang akan dibutuhkan. Serta menjelaskan aturan pembelajaran menggunakan permainan loncat karet dengan jelas dan mudah dimengerti oleh anak.
- c. Guru hendaknya termotivasi untuk selalu meningkatkan kemampuannya dan profesionalismenya, dalam upaya membantu anak mempermudah untuk memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu hendaknya guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat dalam setiap pembelajaran.

3. Bagi Satuan Sekolah Dasar

- a. 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.
- b. Pembinaan dan pelatihan yang intensif terhadap para guru juga perlu diadakan oleh pihak sekolah, ini dimaksudkan agar dapat meningkatkan kemampuan mengajarnya dalam rangka inovasi pembelajaran Pendidikan Jasmani.

4. Untuk Lembaga

Bagi UPI PGSD Kampus Sumedang, yaitu hasil Penelitian Tindakan Kelas ini sebagai masukan dan bahan acuan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran untuk menghasilkan tenaga pendidik yang memiliki kompetensi tinggi, khususnya bagi UPI PGSD Kampus Sumedang.

5. Bagi Peneliti Lain

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bandingan sekaligus landasan penelitian lanjut yang berhubungan dengan pengembangan pembelajaran
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian khususnya dengan menjadikan permainan dalam pembelajaran sebagai tindakan.
- c. Bagi rekan-rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian, disarankan agar mengadakan penelitian lebih lanjut dengan jumlah sampel yang lebih banyak sehingga temuan-temuan yang didapatkan dalam penelitian lebih lengkap lagi.
- d. Bagi peneliti lain yang berminat mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran disarankan untuk memilih permainan yang memiliki nilai edukatif dan dapat meningkatkan keantusiasan siswa sehingga tidak membosankan dan dapat tercapainya tujuan dari penelitian.