

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian melalui proses pengolahan data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai permainan kucing pris untuk meningkatkan gerak dasar lari sprint pada siswa kelas IV SDN Cibenda Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahapan ini peneliti akan menyimpulkan tahapan perencanaan pembelajaran, pertama peneliti mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran meningkatkan gerak dasar lari sprint dengan permainan kucing pris, menentukan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan penggunaan permainan kucing pris untuk meningkatkan gerak dasar siswa pada pembelajaran ini, saat melakukan dan setelah melakukan pembelajaran permainan kucing pris. Kemudian menentukan langkah-langkah pembelajaran yang dituliskan kedalam bentuk RPP, menentukan instrument yang akan digunakan selama proses pembelajaran, dan menentukan teknik pengolahan data yang akan digunakan mengetahui hasil setelah pembelajaran menggunakan permainan kucing pris.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan tujuan penggunaan permainan kucing pris untuk meningkatkan gerak dasar lari sprint pada siswa kelas IV, 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 kerja sama, kejujuran, disiplin dan tanggung jawab sedangkan tes akhir dilakukan dengan tes perbuatan atau tes praktek melakukan permainan kucing pris untuk meningkatkan gerak dasar lari sprint.

Pelaksanaan kinerja guru mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III, peningkatan tersebut dapat dilihat dari persentase setiap siklusnya selama penerapan permainan kucing pris untuk meningkatkan gerak dasar lari sprint. Siklus I diperoleh dengan hasil 71%, pada siklus II memperoleh 83% dan pada siklus III memperoleh 100%. Jadi terlihat dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan sampai akhirnya mencapai target yang sudah ditentukan.

3. Hasil Aktivitas Siswa

Berdasarkan data hasil aktivitas siswa dalam permainan kucing pris untuk meningkatkan gerak dasar lari sprint yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan presentase hasil aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatakn yaitu dari siklus I 13 siswa atau (34%), pada siklus II 16 siswa atau (50%) dan pada siklus III mencapai 31 siswa atau

(97%) yang mencapai nilai maksimal atau kriteria B (baik). Untuk yang belum mencapai nilai maksimal dari siklus I sebanyak 21 siswa atau (66%), pada siklus II mencapai 16 siswa atau (50%) dan untuk siklus III mencapai 1 siswa yang belum tuntas dalam pembelajarannya atau (3%).

4. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data hasil tes praktek belajar siswa dalam permainan kucing pris untuk meningkatkan gerak dasar lari sprint yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan presentase hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III mengalami peningkatan yaitu dari siklus I tidak ada yang mencapai kriteria Baik atau 12.5%, pada siklus II sekitar 37% yang mencapai kriteria Baik dan pada siklus III sebanyak 78% yang mencapai kriteria Baik, jadi terlihat ada peningkatan dari siklus I sampai siklus III.

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 dalam memberikan model pembelajaran yang menarik untuk menyampaikan materi pelajaran tentang permainan kucing pris, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap gerak dasar lari sprint dan kreativitas guru dan mempermudah cara penyampaian materi sehingga siswa tidak mudah bosan dan tidak mudah jenuh dalam mengikuti pembelajaran olahraga.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat membuat pembelajaran olahraga menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran permainan kucing pris. Metode pembelajaran ini dapat digunakan untuk siswa kelas IV atau siswa kelas III dan kelas yang lebih tinggi, karena akan mempermudah siswa untuk melakukan meningkatkan gerak dasar lari sprint.

3. Bagi Lembaga

- a. Dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani.
- b. Dapat menerapkan permainan kucing pris pada pembelajaran lainnya untuk meningkatkan gerak dasar lari sprint dan keaktifan siswa dalam pembelajaran olahraga.

4. Bagi Peneliti Yang Lainnya

- a. Bagi peneliti yang lainnya berminat mengembangkan permainan kucing pris sebagai media pembelajaran untuk memilih permainan ini yang menjadikan siswa lebih kreatif.
- b. Bagi rekan-rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian, disarankan supaya mengadakan penelitian lebih lanjut dengan jumlah sampel yang lebih banyak.