

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Rancangan permainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method* terhadap gerak dasar siswa dilaksanakan dengan memperhatikan tahapan dari *socratic method* menurut Rusmana (2020, hlm. 162) yakni; (1) Eksperientasi (Eksperience), (2) Identifikasi (Identify), (3) Analisis (Analyze), (4) Generalisasi (Generalize), sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan sesuai tahapan.
- 2) Pelaksanaan *treatment* permainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method* terhadap gerak dasar yang dilakukan oleh siswa kelas III SDN 1 Gunungpereng sudah baik dan ada peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest*.
- 3) Penelitian ini berpengaruh untuk perkembangan gerak dasar melalui permainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method*. Dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* 33,84 dan *posttest* 37,12. Hasil *pretest* menunjukkan sebanyak satu orang siswa dengan kategori baik sekali, sebanyak sebelas orang dengan kategori baik, sepuluh orang dengan kategori sedang, tiga orang dengan kategori kurang, dan tidak ada siswa dengan kategori kurang sekali. Setelah melakukan *tratment* dengan empat tahapan *socratic method*, selanjutnya diperoleh hasil *posttest* menunjukkan sebanyak tiga orang siswa dengan kategori baik sekali, enam belas siswa dengan kategori baik, enam orang siswa dengan kategori sedang, dan tidak ada siswa dengan kategori kurang dan sangat kurang.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat ditemukan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

5.2.1 Implikasi Teoritis

- a. Proses peningkatan kemampuan gerak dasar di sekolah dasar melalui permainan tradisional boy-boyan berbasis *socratic method* yang sesuai dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam mengembangkan gerak dasar.
- b. *Socratic method* dapat mempengaruhi peningkatan keterampilan gerak dasar siswa yang dikembangkan dengan permainan tradisional daripada tidak menggunakan *socratic method*.

5.2.2 Implikasi Praktis

Penelitian ini dilakukan sebagai masukan kepada para pendidik baik guru ataupun calon guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan semangat dan keaktifan belajar siswa yang akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian maka rekomendasi yang dikemukakan antara lain:

- 1) Perlunya penambahan sarana dan prasarana permainan tradisional untuk menunjang pelestarian budaya yang ada di Indonesia khususnya di daerah setempat terutama dalam pengembangan kemampuan gerak dasar yang berguna untuk prestasi pembelajaran non-formal.
- 2) Peningkatan Sumber Daya Manusia sebagai pendidik yang mampu melakukan kreatifitas dan inovasi pembelajaran guna meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa untuk menunjang program pembinaan yang berkesinambungan.