

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, menunjukkan bahwa melalui pengembangan pembelajaran permainan target (*target games*) dengan latar penelitian tindakan telah meningkatkan jumlah waktu aktif belajar gerak dasar manipulatif siswa kelas III SDN 3 Karanganyar Kecamatan Panguragan kabupaten Cirebon.

B. Saran

Berdasarkan pada temuan dan data-data dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka dalam hal ini penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran permainan target telah meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa pada pembelajaran gerak dasar manipulatif, untuk guru pendidikan jasmani harus bisa mengaplikasikannya dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Penerapan pembelajaran permainan target menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, maka dari itu guru pendidikan jasmani harus mampu menerapkannya dalam pembelajaran pendidikan jasmani.