

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan hasil pengolahan data, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan permainan invasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan latar penelitian tindakan kelas, memberikan peningkatan yang bermakna terhadap waktu aktif belajar siswa, serta antusiasme belajar siswa selama mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani di SDN Bagendit 2 Kelas 5 Kabupaten Garut.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan pada penelitian tindakan kelas ini, penulis mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat memberi masukan-masukan yang bermanfaat khususnya bagi guru-guru pendidikan jasmani, dan umumnya bagi instansi bidang pendidikan. Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dilaksanakan, saran-sarannya adalah sebagai berikut:

1. Para Guru pendidikan jasmani dapat menerapkan permainan invasi dengan beberapa variasi aktivitas, mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan tidak menyulitkan bagi siswa, serta tidak hanya menggunakan pendekatan teknis (formal), tetapi pembelajaran di arahkan pada pembelajaran yang membuat siswa bersemangat dan mudah mempelajari materinya, serta kesulitan dalam pembelajaran bola besar dapat diminimalisir sehingga tidak banyak waktu yang terbuang, sehingga selama pembelajaran berlangsung efektif dan waktu aktif belajarnya menjadi meningkat.

2. Para Guru pendidikan jasmani hendaknya mampu memodifikasi peralatan atau memanfaatkan kondisi peralatan yang ada, sehingga kendala mengenai minimnya peralatan pembelajaran pendidikan jasmani dapat teratasi.
3. Dari hasil penelitian tersebut banyak temuan-temuan dan fakta-fakta dari hasil deskripsi data siklus 1 dan observasi awal penelitian, terjadi peningkatan waktu aktif belajar yang tinggi pada siklus 1 dibandingkan dengan observasi awal, tindakan aktivitas yang dilakukan peneliti dalam meningkatkan waktu aktif belajar, adalah tidak menggunakan pendekatan teknik, yang kurang efektif digunakan ketika observasi awal, dan peneliti menurunkan aktivitas waiting, pada pelaksanaan pembelajaran, peneliti tidak membagi formasi siswa menjadi 2, dimana sebagian siswa aktif dan sebagian hanya pasif, tetapi peneliti meinstruksikan pada seluruh siswa untuk melakukan aktivitas, dengan memberikan aktivitas permainan invasi berupa : aktivitas juggling, passing, intercepting, dan melakukan permainan. Dari aktivitas tersebut, waktu waiting yang menjadi salah satu permasalahan rendahnya waktu aktif belajara siswa, diminimalisir dengan penerapan permainan invasi dan modifikasi peralatan, sehingga waktu wating dapat menurun, dan waktu aktif belajar siswa menjadi meningkat, dan tidak hanya menguasai materi saja, tetapi kondisi lapangan juga harus dikuasai, pengawasan terhadap siswa harus melekat, agar guru mampu menilai satu persatu kemampuan siswa, mengingat nama adalah salah satu cara agar guru bisa menilai siswa secara langsung, memberikan reward (pujian) dan motivasi merupakan hal yang harus dilakukan oleh guru agar siswa tetap memiliki semangat belajar,

melalui permainan invasi, pengelolaan yang efektif, dengan penerepan permainan invasi banyak siswa yang menyenangi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Agar lebih jelas dapat dilihat hasil penelitian observasi awal dan siklus 1. Pada pencapaian kategori managerial (M), hasil dari pengamatan observasi awal mencapai 14,44 %, siklus 1 dengan rerata 17,22 %, untuk kategori instruksi (I) observasi awal mencapai 13,33 %, siklus 1 dengan rerata 13,33 %, sedangkan untuk kategori aktivitas (A) observasi awal mencapai 38,89 %, siklus 1 dengan rerata 58,34 %, dan untuk kategori Waiting (W) observasi awal mencapai 33,34 %, siklus 1 dengan rerata 11,11 %, untuk angket antusias belajar siswa, kategori senang pada observasi awal mencapai 32,50 %, siklus 1 dengan rerata 61,11 %, untuk kategori biasa saja, pada observasi awal mencapai 37,50 %, siklus 1 dengan rerata 30,55 %, pada observasi awal mencapai 22,50 %, siklus 1 dengan rerata 8,34 %.

4. Berdasarkan hasil data penelitian siklus II diperoleh data hasil temuan, dimana pada siklus 2 ini menurunkan waktu waiting dengan berbagai aktivitas pembelajaran yang diberikan, yang membuat siswa senang melakukan aktivitas yang diberikan oleh guru, meminimalisir waktu managerial dan waktu instruksi, melalui penerapan pembelajaran dengan metode yang bervariasi, kedekatan dengan murid salah satu kunci terlaksananya komunikasi yang baik antara guru dan murid, reward (pujian) dan motivasi senantiasa diberikan pada siswa agar tetap semangat, pengawasan terhadap siswa harus melekat, dengan menerapkan permainan invasi dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa, begitu juga antusiasme

siswa terjadi peningkatan yang sangat baik, siswa terlihat menyenangi pembelajaran yang diberikan oleh guru, motivasi belajar siswa pun menjadi meningkat ketika Guru tidak henti memberi semangat pada siswa, melalui permainan invasi kategori managerial, instruksi, dan waiting tidak banyak membuang waktu, dengan menggunakan peralatan modifikasi, minimnya sarana dan pra sarana dapat teratasi. Agar lebih jelas dapat dilihat hasil penelitian siklus 2 dengan hasil tindakan yang dilakukan yaitu : pada kategori managerial (M) siklus 2 dengan rerata 11,11 %, untuk kategori instruksi (I) dengan hasil siklus 2 dengan rerata 10,00 %, untuk kategori aktivitas (A) hasil siklus 2 dengan rerata 75 %, untuk kategori waiting (W) hasil siklus 2 dengan rerata 3,89 %. Untuk antusiasme siswa pada pelaksanaan penelitian siklus II dengan kategori senang dengan rerata 100 %, untuk kategori biasa saja dengan rerata 0 %, sedangkan untuk kategori tidak senang dengan rerata 0 %.