

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa, kreativitas gerak siswa dapat meningkat melalui permainan kecil tersebut, terlihat pada saat melakukan permainan siswa sangat bersemangat dalam bermain. Permainan yang disajikan guru dalam satu kali pertemuan sebanyak dua permainan sehingga membuat siswa merasa senang dan memudahkan guru untuk memantau kreativitas siswa. Siswa dapat mengeluarkan seluruh gerakan yang dimilikinya, karena pada setiap permainan guru tidak membatasi ruang gerak siswa untuk berkreasi dalam gerakan.

Pada siklus I variabel kreativitas gerak siswa mendapat skor 1388 dari jumlah keseluruhan siswa dan prosentase keseluruhan sebesar 69.4%. Pada siklus II variabel kreativitas gerak siswa menunjukkan peningkatan dilihat dari pencapaian skor keseluruhan siswa yaitu 1640 dan prosentase sebesar 82%. Sedangkan prosentase rata-rata untuk permainan kecil pada siklus I adalah 68.33% dan prosentase rata-rata pada siklus II sebesar 81.66%.

Dengan demikian penerapan permainan kecil berdampak pada peningkatan kreativitas gerak siswa. Hal ini disadari guru ketika bersama peneliti melakukan refleksi dan diskusi pada pelaksanaan siklus II.

## **B. Implikasi**

Keberhasilan suatu pembelajaran akan tercapai dengan baik apabila guru dapat memilih dan menentukan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik perkembangan dirinya serta sosial siswa dan mata pelajaran. Penerapan permainan kecil merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas gerak siswa. Jika nantinya permainan kecil diterapkan secara optimal dalam pembelajaran pendidikan jasmani, maka kreativitas gerak siswapun menjadi meningkat. Peningkatan itu akan didukung dengan ketersediaan alat-alat bermain olahraga yang lengkap guna menunjang proses pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran dengan permainan kecil dapat membuat siswa lebih banyak aktif dan tidak membosankan.

Implikasi terhadap perolehan prosentase kreativitas gerak siswa dalam pendidikan jasmani dengan menerapkan permainan kecil mampu mendorong semangat, gairah, keaktifan, kerjasama serta ketercapaian kurikulum belajar yang diharapkan.

Penerapan permainan kecil dalam pendidikan jasmani siswa kelas III sd menunjukkan efektifitas bagi peningkatan kreativitas gerak siswa khususnya dalam pendidikan jasmani. Efektifitas perolehan siswa tersebut dapat terlihat dari pengaruhnya terhadap kegiatan atau pengalaman yang ditandai dengan adanya ketertarikan dan perhatiann terhadap apa yang telah dipelajarinya, kesenangan, semangat, kesadaran serta kepuasan terhadap

penguasaan materi pelajaran maupun dari pengembangan sikap dan keterampilan sosial yang sangat bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan bermasyarakat khususnya dalam menghadapi persaingan global.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian tindakan kelas ini maka peneliti hanya ingin menyampaikan beberapa saran untuk dapat meningkatkan kreativitas gerak siswa:

1. Permainan kecil merupakan salah satu pembelajaran yang tepat diterapkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani.
2. Guna meningkatkan kreativitas gerak siswa dalam pendidikan jasmani sebaiknya guru menerapkan permainan kecil sehingga pembelajaran akan terasa lebih berguna bagi siswa.
3. Bagi sekolah diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa serta mendukung kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani dengan alat-alat olahraga.
4. Diharapkan skripsi hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan menindaklanjuti karya ilmiah ini dengan melakukan penelitian lanjutan untuk menunjukkan keakuratan data.