

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Melalui penerapan modifikasi permainan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani tentang gerak dasar lompat pada siswa kelas V SDN Kayumanis 01 Pagi, siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan karena melalui penerapan modifikasi permainan menjadikan siswa lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat ditemukan kesimpulan berikut ini:

1. Pada siklus I tidak memenuhi target yang ditentukan karena terdapat kekurangan dalam proses kegiatan pembelajaran. Beberapa kekurangan yang ditemukan antara lain:
 - a. Guru dalam membuat peraturan permainan sulit dimengerti oleh siswa.
 - b. Guru tidak memberikan arahan kepada siswa agar membantu temannya yang belum menguasai gerakan yang benar.
 - c. Ada beberapa siswa yang tidak dapat memahami peraturan yang diberikan oleh guru.
 - d. Ada beberapa siswa yang belum melakukan gerakan lompat dengan benar.

- e. Ada beberapa siswa yang kesulitan dalam memperbaiki gerakan yang salah.
 - f. Ada beberapa kelompok siswa yang bermain individu.
2. Pada siklus II terjadi peningkatan karena ada perbaikan dalam proses pembelajarannya, antara lain yaitu:
- a. Peraturan permainan dibuat dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa.
 - b. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk membantu teman satu kelompoknya memperbaiki gerakan yang masih salah.
 - c. Siswa sudah dapat memperbaiki gerakan yang salah.
 - d. Siswa sudah bekerjasama dalam kelompok
3. Proses pembelajaran siklus II terjadi peningkatan baik dari kegiatan hasil pengamatan kemampuan gerak dasar lompat dari 63,87% menjadi 83,3% dan kegiatan pemantau tindakan guru dan siswa yang menunjukkan angka dari 70% menjadi 90% dari target masing-masing variabel yaitu 80%.

B. Implikasi

Melalui penerapan modifikasi permainan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Jika melalui penerapan modifikasi permainan diterapkan seoptimal mungkin dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani maka akan terjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran melalui penerapan modifikasi

permainan dapat membuat siswa belajar banyak hal diantaranya yaitu: kesenangan, kerjasama antar teman, berlatih sportif, dan melibatkan panca indra tanpa disadarinya.

Implikasi terhadap perolehan persentase gerak dasar lompat dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di SD melalui penerapan modifikasi permainan mampu mendorong semangat, keaktifan, kerjasama serta ketercapainya kurikulum belajar. Adapun implikasi yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini antara lain:

1. Siswa dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lompat yang akan menjadi bekal siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya.
2. Untuk memiliki kemampuan gerak dasar lompat yang baik dapat diterapkan melalui penerapan modifikasi permainan.
3. Guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar perlu meningkatkan kemampuan dirinya untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif dan sekaligus menyenangkan. Salah satu kegiatan pembelajaran yang memenuhi kriteria diatas adalah permainan

C. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan dan implikasi peneitian, ada beberapa saran yang ingin disampaikan peneliti. Adapun saran-saran yang ingin disampaikan peneliti sebagai berikut:

1. Penerapan modifikasi permainan merupakan salah satu cara yang tepat untuk diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani.

2. Untuk dapat meningkatkan gerak dasar lompat dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani sudah seharusnya guru menggunakan penerapan modifikasi permainan sehingga dapat tercipta pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi sekolah yang memiliki sarana dan prasarana terbatas khususnya yang berkaitan dengan Pendidikan Jasmani sebaiknya menggunakan permainan, karena permainan dapat memanfaatkan apa yang ada disekitar sekolah dan apapun yang menjadi daya tarik siswa.
4. Dorongan maupun dukungan yang berasal dari berbagai pihak diataranya orang tua, guru, dan kepala sekolah, serta lembaga lain yang berwenang sangat dibutuhkan dalam hal pengembangan lebih lanjut wahana pembelajaran melalui permainan salah satunya dengan melengkapi sarana dan prasarana sebagai penunjang kegiatan di sekolah.