

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan peneliti dalam penelitian dan pembahasan yang telah dihasilkan dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut: Dengan menerapkan pendekatan bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani tentang gerak dasar lempar pada siswa kelas IV SDN Kayu Putih 03 Pagi, siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan karena pendekatan bermain menjadikan siswa lebih aktif dan bergairah dalam proses pembelajaran.

Pada siklus I dari 4 indikator gerak dasar lempar: (1) Posisi kaki, (2) posisi tubuh, (3) gerakan lengan, (4) pandangan. Maka didapatkan skor tertinggi dan skor terendah, skor tertinggi indikator pandangan mata 85 dan skor terendah indikator posisi tubuh 75. Indikator gerak lengan 78, indikator posisi kaki 81 dengan perolehan skor keseluruhan berjumlah 319 dengan rata-rata 8,17 atau 68%, maka dari itu indikator gerak dasar lempar belum mencapai target yang ditentukan sebesar 90%, dikarenakan ditemukan kekurangan-kekurangan pada pemantau tindakan guru dan siswa yang harus diperbaiki pada siklus II, yaitu: 1) Guru belum melibatkan siswa dalam medemonstrasikan tata cara bermain, 2) guru belum memberikan siswa

kesempatan untuk bertanya, 3) siswa kurang percaya diri dalam permainan, 4) siswa kurang berperan aktif dalam kelompok, 5) siswa kurang sportivitas dalam permainan. Dari hasil gerak dasar lempar dan temuan pemantauan tindakan guru dan siswa, maka dari itu peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II dikarenakan siswa kurang dalam pembelajaran gerak dasar lempar.

Pada siklus II menunjukkan peningkatan secara keseluruhan dari gerak dasar lempar dan pemantauan tindakan guru dan siswa, yaitu gerak dasar lempar dan pemantau tindakan guru dan siswa, yaitu gerak dasar lempar indikator pandangan mata dari 85 menjadi 112, indikator posisi tubuh dari 75 menjadi 109, indikator gerakan lengan dari 78 menjadi 101, indikator posisi kaki dari 81 menjadi 112 dengan perolehan skor keseluruhan berjumlah dari 319 menjadi 427 dengan rata-rata dari 8,17 atau 68% menjadi 10,94 atau 91% dan pemantau tindakan siklus I 60% meningkat menjadi 90% pada siklus II dikarenakan perencanaan perbaikan kekurangan pemantauan tindakan pada siklus I berhasil diterapkan pada siklus II. Maka peneliti tidak melanjutkan lagi ke siklus selanjutnya atau siklus III karena sudah melebihi persentase yang ditentukan sebesar 90%. Dengan demikian peneliti sudah berhasil dalam penelitian gerak dasar lempar siswa.

Guru sudah mampu menerapkan pendekatan bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dapat dilihat dari aspek afektif yaitu

siswa senang, aktif bergerak, bertanggung jawab dan mampu berkerja sama dalam mengikuti pembelajaran melalui pendekatan bermain.

Dengan adanya peningkatan kemampuan gerak dasar lempar siswa melalui pendekatan bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat dinyatakan pendekatan yang digunakan oleh guru sudah tepat.

B. Implikasi

Penerapan pendekatan bermain merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Jika pendekatan bermain diterapkan seoptimal mungkin dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Kegiatan pembelajaran dengan cara bermain dapat membuat siswa belajar banyak hal diantaranya yaitu, kesenangan, kerjasama antar teman, berlatih sportif, dan melibatkan sebagian besar panca indra tanpa disadarinya.

Implikasi terhadap perolehan persentase gerak dasar lempar dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani siswa dan pengembangan kurikulum Pendidikan Jasmani di SD dengan menerapkan pendekatan bermain mampu mendorong semangat, gairah, keaktifan, kerjasama serta ketercapaian kurikulum belajar. Adapun implikasi yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini antara lain:

1. Siswa dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lempar yang akan menjadi bekal siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya.
2. Untuk memiliki kemampuan gerak dasar lempar yang baik dapat diterapkan dengan berbagai bentuk 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 di atas adalah bermain.
4. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pembelajaran.

C. Saran

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

1. Bermain sebagai salah satu pendekatan pembelajaran merupakan pendekatan yang tepat untuk diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani.
2. Untuk dapat meningkatkan gerak dasar lempar dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani sudah seharusnya guru menerapkan pendekatan bermain sehingga dapat pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi sekolah memiliki sarana dan prasarana terbatas khususnya yang berkaitan dengan Pendidikan Jasmani sebaiknya menerapkan pendekatan bermain, karena pendekatan bermain dapat memanfaatkan apa yang ada disekitar sekolah dan apapun yang menjadi daya tarik bagi siswa.
4. Dorongan maupun dukungan yang berasal dari berbagai pihak diantaranya orang tua, guru, dan kepala sekolah, serta lembaga lain yang berwenang sangat dibutuhkan dalam hal pengembangan lebih lanjut pendekatan bermain salah satunya dengan melengkapi sarana dan prasarana sebagai penunjang kegiatan di sekolah.