

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis yang sudah dilakukan peneliti dapat disimpulkan jika pembelajaran gerak lari berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan gerak lari siswa kelas III SDN Warakas 01 Tanjung Priok. Hasil penilaian gerak lari yang diperoleh pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 78, namun perolehan persentase ketuntasan klasikal sebesar 59 % belum mencapai batas yang ditentukan. Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada siklus II dengan perolehan hasil yang sudah sesuai dengan KKM dan ketuntasan klasikal yang ditetapkan dengan hasil pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 82 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 91%.

Dengan demikian peneliti mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis bermain dapat membantu siswa dalam mempelajari gerak lari bagi siswa kelas III. Siswa SD masih berada pada fase anak-anak dimana karakter mereka masih senang bermain yang menjadi salah satu cara belajar terbaik yang dapat diterapkan dengan melakukan persiapan yang matang agar pelaksanaan pembelajaran lebih efektif.

B. Saran-saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III di DN Warakas 01 Tanjung Priok, peneliti meyarankan beberapa hal seperti berikut:

1. Bagi siswa, peran aktif dalam kegiatan belajar yang sudah baik harus dipertahankan jika perlu ditingkatkan lagi dengan selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi guru, peningkatan gerak lari siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan bisa menjadi salah satu alternatif dalam mendesain kegiatan pembelajaran gerak lari.
3. Bagi sekolah, bisa memfasilitasi guru dalam menambah referensi-referensi tentang pembelajaran berbasis bermain sebagai bahan masukan bagi guru-guru dalam mengajar.