

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas selama 2 siklus dan melakukan analisis sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar *smash* melalui metode *problem solving* ditandai dengan adanya peningkatan dari nilai rata-rata siswa sebagai berikut:

1. Pada saat prasiklus, nilai rata-rata siswa yang diperoleh pada kegiatan prasiklus sebesar 61,7 dengan presentase ketuntasan sebesar 29%.
2. Pada saat pelaksanaan siklus I, para siswa mengalami peningkatan nilai rata-rata yang terjadi pada siklus I yaitu 72,0 dengan presentase ketuntasan sebesar 61,80%. Namun, peningkatan tersebut belum mencapai target yang ditetapkan sebelumnya.
3. Pada saat pelaksanaan siklus II, nilai rata-rata pukulan *smash* melalui metode *problem solving* siswa juga mengalami peningkatan sebesar 79,7 dengan presentase ketuntasan 82,30%.

Peningkatan hasil belajar pukulan *smash* melalui metode *problem solving* dapat dilihat dari 3 aspek yaitu aspek afektif, aspek kogniti, aspek psikomotor sebagai berikut: (1) Peningkatan hasil afektif pada saat prasiklus masih kurang serius pada saat menerima materi yang diberikan, masih banyak yang tidak fokus terhadap materi yang disampaikan

sehingga mengakibatkan banyak siswa tidak paham dengan materi, selanjutnya dilakukan pelaksanaan siklus I siswa memperhatikan materi yang diajarkan. Masih banyak yang tidak fokus dengan aktifitas masing-masing. Sehingga mengakibatkan banyak siswa yang masih belum paham. Selanjutnya dilakukan pelaksanaan siklus I siswa mulai memperhatikan materi yang diajarkan. Beberapa siswa sudah mulai menerima materi yang disampaikan. Selanjutnya pada siklus II siswa sangat serius dalam menerima materi yang disampaikan dan mulai bisa menerapkan materi melalui praktik dilapangan, karena di siklus II ini siswa melakukan praktik menggunakan raket langsung, sehingga mudah dipahami karena sudah praktik secara langsung menggunakan *shuttlecock* dan raket di lapangan.

(2) Peningkatan hasil belajar kognitif saat observasi awal siswa belum memahami langkah-langkah gerakan *smash*, hal ini disebabkan saat guru menjelaskan masih banyak yang tidak mendengarkan, selanjutnya dilakukan siklus I terjadi sedikit peningkatan. Ada beberapa siswa mulai memahami langkah-langkah terhadap pukulan *smash*. Hal ini disebabkan karena belum ada ketertarikan untuk menerima materi, namun lebih senang untuk memainkan raket terlebih dahulu, selanjutnya dilakukan pelaksanaan siklus II hampir semua siswa memahami teknik pukulan *smash*. Siswa sangat tertarik dan semangat untuk menerima pelajaran yang guru berikan. Karena pada siklus dua ini, guru menambahkan materi serta metode baru supaya mudah dipahami.

(3) Peningkatan hasil belajar

psikomotor pada saat prasiklus siswa masih melakukan gerakan pukulan *smash* tidak sesuai dengan teknik yang diajarkan, banyak siswa yang kesulitan mempraktikkan pukulan *smash*, selanjutnya dilakukan pelaksanaan siklus I siswa sudah mulai melakukan teknik pukulan *smash* sesuai dengan materi yang disampaikan dan siswa mulai tertarik untuk melakukan gerakan *smash* dengan menggunakan raket dan shuttlecock yang disediakan, selanjutnya dilaksanakan siklus II hampir semua siswa melakukan gerakan *smash* dengan baik yang diajarkan oleh peneliti.

Hal tersebut menunjukkan bahwa target yang sudah ditentukan sebelumnya telah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada siklus II proses pembelajaran pukulan *smash* berjalan lancar dan menyenangkan bagi siswa, peserta didik aktif dan saling mengamati dalam melaksanakan tugas mengamati teknik pukulan *smash*. Seluruh aspek penilaian dikuasai peserta didik. Kemampuan teknik pukulan *smash* peserta didik meningkat dengan ditandai nilai peserta didik tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 73.

B. Saran-saran

Dari hasil penelitian selama pelaksanaan pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar pukulan *smash*, peneliti mengajukan saran diantaranya yaitu:

1. Bagi Guru

Guru harus merencanakan dan mempersiapkan pembelajaran dengan baik sebelum pelaksanaan pembelajaran, dengan menggunakan metode pembelajaran *prolem solving* agar dapat menampilkan motivasi siswa dalam setiap pembelajaran terutama pada pembelajaran pendidikan jasmani, peneliti selain itu, keterampilan bertanya harus ditingkatkan untuk mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik harus lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan mengikuti arahan yang disampaikan sehingga peserta didik mampu mengembangkan kemampuan pribadi dalam pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sekolah memberikan wadah kepada peserta didik untuk lebih mendalami bidang olahraga Bulutangkis, terutama dalam menguasai teknik dasar Bulutangkis. Sehingga para peserta didik mampu mengembangkan keahlian serta prestasi dibidang olahraga yang diminati terutama Bulutangkis dan mampu membawa nama baik sekolah dimasa yang akan datang.