

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian pembelajaran dengan memodifikasi permainan seperti yang telah dibahas pada bab-bab terdahulu, dapat disimpulkan bahwa dengan memodifikasi permainan, siswa dapat meningkatkan kemampuan *smash* dalam pembelajaran permainan bolavoli. Pada tes awal atau pra-siklus, 40% siswa yang tuntas berada di kategori sangat dan baik, sedangkan 60% siswa yang belum tuntas berada di kategori cukup dan kurang, dengan rata-rata nilai afektif 61.67, kognitif 82.50 dan psikomotor 73.33. Pada siklus I, 65% siswa menyelesaikan pelajaran *smash* masuk dalam kategori sangat baik dan baik, sementara 35% siswa masih masuk dalam kategori cukup dan kurang, dengan rata-rata nilai afektif 65,83, kognitif 83,75 dan psikomotor 75,42. Pada siklus II, 85% siswa menyelesaikan pelajaran *smash* masuk dalam kategori sangat baik dan baik, sementara 15% siswa masih masuk dalam kategori cukup, dengan rata-rata nilai afektif 70,42, kognitif 85.00 dan psikomotor 80.00.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini akan berdampak pada cara guru pendidikan jasmani mengajar pendidikan jasmani di sekolah dasar, khususnya di SD Negeri Cintawargi 1 Tegalwaru Kabupaten Karawang. Guru harus menggunakan metode

pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan fisik siswa agar siswa aktif berpartisipasi dalam pelajaran.

C. Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan sebagai pertimbangan untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya cabang permainan antara lain: (1) Untuk sekolah, alat dan fasilitas yang digunakan untuk pembelajaran harus dilengkapi sehingga guru dapat mengajar dengan baik dan siswa dapat menerima materi dengan baik; (2). Untuk guru yang mengajar permainan bola, khususnya permainan bola besar, guru harus mampu menerapkan metode pembelajaran yang inovatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Guru juga harus memahami situasi dan kondisi siswa sehingga mereka dapat mengajar siswa dengan baik dalam permainan.