

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian pengembangan modul pembelajaran gerak dasar berbasis permainan pada siswa kelas II Sekolah Dasar Brigjend Katamso Medan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini mengembangkan dan menghasilkan modul pembelajaran berdasarkan model permainan pada materi gerak dasar untuk siswa kelas II Sekolah Dasar Brigjend Katamso Medan.
- b. Kelayakan bahan ajar dari ahli materi dan ahli permainan memperoleh kriteria sangat baik sehingga model pembelajara gerak dasar berbasis permainan dapat digunakan oleh guru PJOK
- c. Hasil tanggapan guru mengenai modul yang dikembangkan yang dinilai oleh lima orang guru Penjas diperoleh rata-rata perolehan pada kriteria “sangat baik” sehingga model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan dapat digunakan
- d. Hasil pengujian modul pengembangan model berbasis permainan pada materi gerak dasar diperoleh rata-rata pada kelas uji lima orang siswa sebesar pada kriteria “cukup” pada uji respon setelah dilakukan uji coba diperoleh rata-rata Kemudahan 66%, Keamanan 50%, dan Ketertarikan 76% dengan rata-rata keseluruhan sebesar 64%. dan pada kelas uji sepuluh orang siswa diperoleh rata-rata 83,7 dengan kriteria “sangat baik”. Dengan perolehan hasil uji respon pada indikator kemudahan 70%, Keamanan 51%, dan ketertarikan t80%

dengan total rata-rata keseluruhan sebesar 67%. Dengan skala signifikansi hasil uji psikomotor yang dilakukan sebesar 16.2%.

5.2 Implikasi Produk

Berdasarkan kesimpulan di atas, implikasi dari penelitian dan pengembangan berupa modul pembelajaran mengenai model permainan dalam mengajarkan materi gerak dasar pada siswa kelas II Sekolah Dasar di Brigjend Katamsa Medan. Modul tersebut berisikan muatan permainan mengenai gerak dasar, sehingga pembelajaran mengenai materi tersebut lebih menyenangkan bagi siswa. Sebab konten di dalam modul memuat permainan yang mengajarkan gerak dasar yang secara tidak langsung mengajarkan materi gerak dasar melalui permainan. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sebab, siswa bermain namun pada intinya sedang melakukan gerak dasar. Rasa menyenangkan dalam belajar terbangun melalui model pembelajaran berbasis permainan yang telah tertuang di dalam modul.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dan banyak hal yang masih perlu dikaji, terutama dalam jumlah sampel yang kurang memadai akibat wabah pandemi virus Covid-19.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan model pembelajaran ini, penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Untuk sekolah diharapkan dapat menggunakan modul berdasarkan model pembelajaran berbasis permainan sebagai alternatif dalam kegiatan mengajar bidang studi penjas dalam materi gerak dasar. Sebab model

pembelajaran berbasis permainan mengajak siswa untuk belajar menyenangkan sambil bermain.

2. Untuk guru Guru dapat memanfaatkan modul pembelajarn mengenai pengajaran gerak dasar melalui permainan dengan cara melakukan pengembangan materi pembelajaran lainnya yang telah disesuaikan. penggunaan modul pembelajaran berbasis permainan dapat dijadikan alternatif untuk melatih kemampuan psikomotor siswa dengan konsep belajar sambil bermain sehingga nuansa belajar tidak terkesan kaku.
3. Untuk siswa melalui modul pembelajaran yang dikembangkan deengan model permainan dapat meningkatkan kemampuan psikomotor siswa. Pengajaran penjas lebih menarik dan bernuansa menyenangkan karena sambil bermain.