

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I setelah tes hasil belajar I dapat dilihat bahwa kemampuan awal siswa dalam melakukan Pukulan Mendatar Rounders masih rendah. Dari 40 orang siswa terdapat 24 orang siswa (60%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 16 orang siswa (40%) belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 62,29. Sedangkan pada siklus II dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam melakukan tes hasil belajar secara klasikal sudah meningkat. Dari 40 orang siswa terdapat 35 orang siswa (87,5%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 5 orang siswa (12,5%) belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 76,25.

Dari pembahasan hasil penelitian data dapat disimpulkan bahwa “Melalui Pendekatan Permainan Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Pukulan Dalam Permainan Rounders Pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Budi Murni 4 Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Saran

Sebagai saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Disarankan kepada guru pendidikan jasmani SMP Budi Murni 4 untuk mempertimbangkan penggunaan pendekatan bermain dengan materi yang disesuaikan karena hal ini dapat membangkitkan semangat siswa.
2. Dari hasil penelitian ditemukan kebanyakan siswa tidak berani mengajukan pendapat ataupun pertanyaan tentang hal-hal yang belum dimengerti secara langsung, maka disarankan kepada guru yang akan melaksanakan gaya mengajar ini diharapkan dapat mempelajari bagaimana cara memotivasi siswa untuk disiplin dan aktif dalam belajar.
3. Kepada para teman-teman mahasiswa FIK UNIMED untuk dapat mencoba melakukan model penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan strategi atau gaya mengajar yang lain.
4. Kepada para pembaca yang mungkin akan melakukan penelitian menggunakan pendekatan bermain kiranya dapat mencoba dengan materi lainnya.
5. Dapat dijadikan sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya dengan tema dan permasalahan yang hampir sama.