

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah Pembelajaran Tolak Peluru Gaya O,brein dengan Modifikasi Bola Karet pada Permainan Tolak Sasaran yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=7) dan uji coba skala besar (N=14) pada siswa kelas VIII SMP PGRI 12 Wedarijaksa Kabupaten Pati.

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner siswa pada aspek afektif diketahui bahwa dari kelima aspek penilaian yang diberikan kepada siswa, jumlah nilai yang diperoleh siswa pada kategori baik sebanyak 25 item atau 35,71% sedangkan jumlah nilai pada kategori sangat baik sebanyak 45 item atau 64,29%. Sedangkan pada aspek kognitif, jumlah nilai yang diperoleh siswa pada kategori cukup baik sebanyak 6 item atau 8,57%, jumlah nilai pada kategori baik sebanyak 23 item atau 32,86% dan jumlah nilai pada kategori sangat baik sebanyak 41 item atau 58,57%. Dan pada aspek psikomotorik, jumlah nilai yang diperoleh siswa pada kategori cukup baik sebanyak 9 item atau 12,86%, jumlah nilai pada kategori baik sebanyak 24 item atau 34,29% dan jumlah nilai pada kategori sangat baik sebanyak 37 item atau 52,86%. Dari ketiga aspek ini, siswa telah dapat mengetahui dengan baik, sehingga model pembelajaran ini baik dan layak untuk diterapkan pada pembelajaran

penjasorkes. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa modifikasi model permainan tolak sasaran dari bola karet dapat digunakan di SMP PGRI 12 Wedarijaksa Kabupaten Pati.

5.2 Saran

Model Pembelajaran Tolak Peluru Gaya O,Brein dengan Modifikasi Bola Karet pada Permainan Tolak Sasaran adalah sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian Pembelajaran Penjaskes kelas VIII SMP PGRI 12 Wedarijaksa Kabupaten Pati karena setelah peneliti melakukan pembelajaran tolak peluru dengan modifikasi permainan tolak sasaran ini terbukti mampu membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan menambah antusias siswa.

Bagi guru penjas diharapkan bisa mengembangkan model permainan ini lagi agar permainan ini dapat lebih menarik sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Dan yang perlu diperhatikan adalah penggunaan model permainan ini harus memperhatikan faktor keamanan dan keselamatan siswa terutama bagi siswa yang bermain.

Bagi siswa SMP diharap modifikasi permainan tolak sasaran ini dapat menjadi alternatif siswa untuk menjadi acuan semangat dalam pembelajaran penjaskes dan selalu aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi lapangan dan memanfaatkan sesuatu yang ada di lingkungan sekolah menengah pertama (SMP).

