

V. KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan uji coba lapangan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 5.1.1 Potensi dan kondisi model pembelajaran yang telah digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMPN 2 Pringsewu belum efektif dan sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- 5.1.2 Produk model pembelajaran Bermain Sportif hasil pengembangan menurut penilaian pakar sangat layak diimplementasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani SMP kelas VIII karena sesuai dengan prinsip PAIKEM dan karakteristik dan kebutuhan siswa.
- 5.1.3 Rerata prestasi belajar atletik siswa SMPN 2 Pringsewu meningkat sebesar 31,8 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% setelah menggunakan model pembelajaran Bermain Sportif
- 5.1.4 Aktivitas belajar atletik siswa SMPN 2 Pringsewu meningkat sebesar 23% setelah menggunakan model pembelajaran Bermain Sportif

- 5.15 Hasil uji coba terbatas model pembelajaran Bermain Sportif menunjukkan bahwa rata-rata gain skor ternormalisasi (g) = 0,7. Ini berarti, model pembelajaran ini sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

5.2 Implikasi

5.2.1 Implikasi Teoritis

Bahwa pembelajaran yang efektif menuntut siswa berpartisipasi aktif dalam keseluruhan kegiatan pembelajaran. Dengan berpartisipasi aktif siswa akan mendapat pengalaman baik hasil belajar maupun proses memperoleh hasil pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran ini sangat memperhatikan tahapan perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa, misalnya siswa diberi contoh gerak yang biasa dilakukan pada pembelajaran pendidikan jasmani sebagai kasus nyata di lapangan yang sesuai dengan taraf perkembangan berfikir siswa.

5.2.2 Implikasi Praktis

Bahwa temuan penelitian menunjukkan model pembelajaran ini hasil pengembangan dapat dipakai untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan keterampilan gerak siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di SMP, karena model ini memiliki adaptabilitas dan efektivitas yang tinggi.

5.3 Saran

5.3.1 Bagi Guru

Model pembelajaran bermain sportif dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, serta membantu menyelesaikan permasalahan keterbatasan sarana dan prasarana.

5.3.2 Bagi Sekolah

Penerapan model bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa membutuhkan dukungan dari pihak sekolah. Sekolah hendaknya mendukung dan memfasilitasi guru untuk berinovasi.

5.3.3 Bagi Forum MGMP Pendidikan jasmani Kabupaten Pringsewu

Diharapkan kepada guru pendidikan jasmani yang tergabung dalam forum MGMP untuk dapat melengkapi dan mengembangkan lebih lanjut model pembelajaran pendidikan jasmani.

5.3.4 Bagi Peneliti Lain

Berdasarkan hasil penelitian ini, diperlukan adanya penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih baik dengan subyek dan skala yang lebih luas.