

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Kondisi pembelajaran pendidikan jasmani di beberapa sekolah menengah pertama di kabupaten Pesawaran, banyak guru pendidikan jasmani di kabupaten pesawaran masih bukan dari lulusan pendidikan jasmani, kurangnya sarana dan prasarana pendukung pembelajaran pendidikan jasmani, dan guru – guru pendidikan jasmani belum maksimal meningkatkan proses pembelajaran kebugaran jasmani, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan semestinya, berdasarkan kondisi pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga pengembangan model pembelajaran kebugaran jasmani dengan pendekatan bermain berpotensi untuk membantu permasalahan proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi kebugaran jasmani.
2. Proses pengembangan model pembelajaran kebugaran jasmani dengan pendekatan bermain didasarkan atas model pengembangan Borg and

Gall yang dipadukan dengan model pengembangan ASSURE. Dalam tahapan pertama model pengembangan Borg and Gall yaitu *Research and informational collection* dipadukan dengan langkah ASSURE pada tahapan *Analyze learner*, hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data awal terhadap objek mengenai karakteristiknya agar kemudian model pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan secara maksimal. Kemudian pada tahapan *Planning* dalam Borg and Gall dipadukan dengan tahapan *State standars and objectives* dan *Select instructional methode, media and material*. Pada tahapan ini produk mulai diproduksi berdasarkan analisis karakteristik siswa dan memilih metode, media dan material yang tepat berdasarkan prinsip ABCD (*Audiens, Behaviour, Conditions and Degree*). Pada tahapan *Develop preliminary form of product* dalam langkah ketiga Borg and Gall dipadukan dengan tahapan *Utilize technology, media and materials* dalam model ASSURE. Tahapan ini mulai membuat produk dan melengkapinya dengan media dan material yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tahapan *Preliminary field testing* dalam model Borg and Gall dipadukan dengan dengan tahapan *Require learner participation* dalam tahapan ASSURE. Pada tahapan ini, model pembelajaran yang dibuat mulai diujicobakan kepada siswa.

Selanjutnya pada tahapan *Main product revision* pada model Borg and Gall dipadukan dengan tahapan *Evaluate and revise* pada model ASSURE. Tahapan ini berfungsi untuk memperbaiki model pembelajaran yang sudah dikembangkan untuk kemudian disempurnakan kembali berdasarkan hasil uji coba.

3. Produk yang dihasilkan efektif karena hasil Uji efektifitas pada hasil belajar menggunakan cara *one group pretest-posttest design* menunjukkan nilai gain sebesar 0,60. Analisis ini menunjukkan tingkat efektifitas penggunaan model pembelajaran berada dalam klasifikasi efektif.
4. Penggunaan model pembelajaran kebugaran jasmani efisien dengan nilai 1,4 (> 1), Nilai tersebut menunjukkan lebih dari 1 yang artinya adalah model pembelajaran kebugaran cukup efisien untuk pembelajaran kebugaran jasmani . Hal tersebut sesuai dengan pendapat Degeng (2000: 154) yang mengemukakan bahwa jika waktu yang dipergunakan lebih kecil dari waktu yang diperlukan maka rasio lebih dari 1, artinya pembelajaran berhasil lebih cepat dari waktu yang disediakan.
5. Daya tarik media pembelajaran dalam pembelajaran. Dari hasil perhitungan untuk aspek kemenarikan didapatkan skor rata - rata 3,59

dan selanjutnya masuk pada kualifikasi “sangat menarik”. Sehingga produk model pembelajaran kebugaran jasmani layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran kebugaran jasmani.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini adalah:

1. Pengembangan suatu produk pembelajaran harus didasarkan pada hasil analisis kebutuhan sehingga produk yang akan dikembangkan benar-benar relevan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Model pembelajaran kebugaran jasmani ini merupakan alat untuk membantu guru didalam pembelajarana, agar siswa lebih aktif di dalam pembelajaran kebugaran jasmani. Juga agar siswa dapat mengkontruksi sendiri pengetahuannya sesuai dengan karakteristik dan kemampuan belajar masing-masing.
2. Bahan ajar yang ada dapat dijadikan sumber belajar, yang dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa terhadap materi kebugaran jasmani.

5.3 Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian pengembangan, peneliti ingin menyampaikan saran berikut ini :

5.3.1 Bagi Siswa

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal pada kompetensi kebugaran jasmani dalam menyelesaikan masalah perlu menggunakan sumber belajar yang relevan dan terlibat secara langsung.

5.3.2 Bagi Guru

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mempermudah proses pembelajaran pada kompetensi kebugaran jasmani sebaiknya menggunakan model pembelajaran kebugaran dengan pendekatan bermain agar lebih efektif, efisien, dan menarik.

Produk model pembelajaran kebugaran dengan pendekatan bermain yang sudah dihasilkan hanya dapat digunakan untuk membantu guru dalam pembelajaran pada materi kebugaran jasmani saja.

5.3.3 Bagi Sekolah

Untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam menerapkan model pembelajaran kebugaran maka perlu dukungan berupa fisik yang baik, dan finansial berupa pengadaan alat – alat yang dibutuhkan di dalam pembelajaran dari pihak sekolah.