

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan, maka dapat disimpulkan dengan menggunakan metode pembelajaran *discovery* pada permainan kippers maka hasil belajar siswa meningkat dan dapat dilihat pada observasi awal diperoleh nilai pencapaian hasil belajar siswa dengan persentase 60,10%. Sedangkan siklus I memperoleh persentase 79,38%.

Dengan demikian pernyataan dari hipotesis bahwa metode *discovery* dapat meningkatkan gerak dasar memukul dalam permainan kippers pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Hutuo Kabupaten Gorontalo terbukti dan dapat diterima.

5.1. Saran

1. Dari hasil penelitian ternyata pembelajaran *discovery* dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar memukul siswa pada permainan kippers, hal itu disebabkan karena metode *discovery* ini merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif, dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa. Dengan metode penemuan ini juga, anak belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan problema

yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Dalam proses pembelajaran pemberian motivasi kepada siswa juga sangat penting dilakukan guna meningkatkan semangat siswa dalam belajar.
3. Yang terpenting juga guru harus mengetahui kemampuan atau karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Nasional.