

## B A B V

### S I M P U L A N D A N S A R A N

#### 5.1 Sim p u l a n

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Observasi awal, (a). Dribble, 14 orang siswa atau 70% memperoleh nilai 2 atau masuk pada kategori “Cukup”, 5 orang siswa atau 25% memperoleh nilai 3 atau masuk pada kategori “Baik” dan 1 orang siswa atau 5% memperoleh nilai 4 atau masuk pada kategori “Sangat Baik”, (b). Melompat, 4 orang siswa atau 20% memperoleh nilai 1 atau masuk pada kategori “Kurang”, 11 orang siswa atau 55% memperoleh nilai 2 atau masuk pada kategori “Cukup” dan 5 orang siswa atau 25% memperoleh nilai 3 atau masuk pada kategori “Baik”, (c). Shooting, 2 orang siswa atau 10% memperoleh nilai 1 atau masuk pada kategori “Kurang”, 13 orang siswa atau 65% memperoleh nilai 2 atau masuk pada kategori “Cukup” dan 5 orang siswa atau 25% memperoleh nilai 3 atau masuk pada kategori “Baik”, (d). Gerakan lanjutan, 1 orang siswa atau 5% memperoleh nilai 1 atau masuk pada kategori “Kurang”, 17 orang siswa atau 85% memperoleh nilai 2 atau masuk pada kategori “Cukup” dan 2 orang siswa atau 10% memperoleh nilai 3 atau masuk pada kategori “Baik”. secara klasikal diketahui rata-rata hanya sebesar 54,06 sehingga dapat digambarkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar *lay-up shoot* pada permainan bola basket masih sangat rendah, yakni belum mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan sebesar rata-rata 75. Setelah diadakan tindakan

siklus I, diperoleh hasil, (a) Dribble, 6 orang siswa atau 30% memperoleh nilai 2 atau masuk pada kategori “Cukup”, 11 orang siswa atau 55% memperoleh nilai 3 atau masuk pada kategori “Baik” dan 3 orang siswa atau 15% memperoleh nilai 4 atau masuk pada kategori “Sangat Baik”. (b) Melompat, 5 orang siswa atau 25% memperoleh nilai 2 atau masuk pada kategori “Cukup”, 12 orang siswa atau 60% memperoleh nilai 3 atau masuk pada kategori “Baik” dan 3 orang siswa atau 15% memperoleh nilai 4 atau masuk pada kategori “Sangat Baik”. (c) Shooting, 9 orang siswa atau 45% memperoleh nilai 2 atau masuk pada kategori “Cukup”, 10 orang siswa atau 50% memperoleh nilai 3 atau masuk pada kategori “Baik” dan 1 orang siswa atau 5% memperoleh nilai 4 atau masuk pada kategori “Sangat Baik”. (d) Gerakan lanjutan, 12 orang siswa atau 60% memperoleh nilai 2 atau masuk pada kategori “Cukup”, 6 orang siswa atau 30% memperoleh nilai 3 atau masuk pada kategori “Baik” dan 2 orang siswa atau 10% memperoleh nilai 4 atau masuk pada kategori “Sangat Baik”. Secara klasikal, hasil belajar siswa pada siklus I dalam melakukan keterampilan dasar *lay-up shoot* pada permainan bola basket yakni rata-rata sebesar 67,81 atau terjadi peningkatan sebesar 13,75% dari observasi awal yang hanya 54,06. Dengan belum tercapainya pelaksanaan tindakan pada siklus satu maka dilanjutkan pada siklus II dengan hasil capaian pada setiap aspek yakni: (a) Dribble, 13 orang siswa atau 65% memperoleh nilai 3 atau masuk pada kategori “Baik” dan 7 orang siswa atau 35% memperoleh nilai 4 atau masuk pada kategori “Sangat Tepat”. (b) Melompat, 2 orang siswa atau 10% memperoleh nilai 2 atau masuk pada kategori “Cukup”, 14 orang siswa

memperoleh nilai 3 atau masuk pada kategori “Baik” dan 4 orang siswa memperoleh nilai 4 atau masuk pada kategori “Sangat Baik”. (c) Shooting, 13 orang siswa 70% memperoleh nilai 3 atau masuk pada kategori “Baik” dan 7 orang siswa atau 35% memperoleh nilai 4 atau masuk pada kategori “Sangat Baik”. (d) Gerakan lanjutan, 1 orang siswa atau 5% memperoleh nilai 2 atau masuk pada kategori “Cukup”, 17 orang siswa atau 85% memperoleh nilai 3 atau masuk pada kategori “Baik” dan 2 orang siswa atau 10% memperoleh nilai 4 atau masuk pada kategori “Sangat Baik”. Secara klasikal, hasil belajar siswa dalam melakukan keterampilan dasar *lay-up shoot* dalam permainan bola basket yakni rata-rata sebesar 80,31 atau terjadi peningkatan sebesar 12,5% dari siklus satu yakni sebesar 67,81.

2. Penerapan metode *discovery* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar *lay-up shoot* pada permainan bola basket, yakni: pada observasi awal rata-rata kemampuan siswa sebesar 54,06 setelah diberikan tindakan siklus satu meningkat menjadi 67,81 atau terjadi peningkatan sebesar 13,75% pada tindakan siklus II diperoleh hasil capaian 80,31 atau terjadi peningkatan sebesar 12,5%. Dengan demikian rata-rata peningkatan dari observasi awal hingga siklus dua sebesar 26,25%.
3. Berdasarkan hasil penelitian sebagaimana digambarkan diatas maka hipotesis yang berbunyi “Jika diterapkan metode pembelajaran *discovery* dalam permainan bola basket, maka keterampilan dasar *lay-up shoot* siswa SMA Negeri 1 Limboto Kelas X akan meningkat”, dapat diterima.

## 5.2 Saran

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran penjaskes, seorang guru penjas harus bisa memilih dan memahami metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang akan diajarkan.
2. Sebaiknya dalam proses pembelajaran penjaskes khususnya *lay-up shoot* dalam permainan bola basket seorang guru kiranya dapat menggunakan metode *discovery*.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, agar supaya sarana dan prasarana pendukung mata pelajaran tersebut dapat terlengkapi, misalnya bola yang digunakan sesuai dengan jumlah siswa perkelas yang ada
4. Metode *discovery* merupakan suatu metode yang tepat untuk diterapkan pada mata pelajaran penjaskes. Karena dengan menggunakan metode ini siswa dapat memahami dan mampu dalam menguasai materi yang diajarkan.