

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pelaksanaan PTK yang berlangsung sebanyak dua siklus menghasilkan simpulan sebagai berikut.

- a) Metode *role playing* diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dengan hasil penelitian yang berhipotesis “jika metode *role playing* diterapkan maka keterampilan dasar *bounce pass* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Kabila dapat ditingkatkan” diterima.
- b) Kegiatan pembelajaran melalui metode *role playing* baik menyangkut kegiatan guru maupun aktivitas siswa yang tampak dalam kegiatan pembelajaran mengalami perkembangan yang signifikan disetiap siklus.
- c) Keterampilan dasar *bounce pass* dalam permainan bolabasket setiap siklus meningkat. Peningkatan yang signifikan hingga pada ketercapaian indikator kinerja terjadi pada siklus II, yakni dari 33 orang yang diteliti, sebanyak 33 orang siswa atau sebesar 100% dengan memperoleh hasil belajar sesuai indikator kinerja.

5.2 Saran

Dengan hasil penelitian tindakan kelas ini, ada beberapa saran yang kiranya dapat bermanfaat, yakni sebagai berikut.

- a) Dalam pembelajaran *bounce pass* disekolah dasar perlu diyakini bagi seorang guru bahwa dengan penerapan metode *role playing*, merupakan salah satu pilihan tepat yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam *bounce pass*.

- b) Untuk mengoptimalkan penerapan metode *role playing* sebaiknya digunakan metode-metode pembelajaran yang bervariasi agar dapat berjalan lebih efektif dan efisien.
- c) Penelitian tindakan kelas seharusnya dilakukan oleh seorang guru dalam rangka meningkatkan mutu pembelajarannya di kelas sekaligus meningkatkan keprofesionalitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Iin Khoiru dan Sofan Amri. 2011.** *Paikem Gembrot (Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot.* Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya
- Aqib Zainal. 2013.** *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif).* Bandung : Yrama Widya
- Arsyad, Azhar. 2013.** *Media Pembelajaran.* Jakarta : RajaGrafindo Persada
- Chandra, Sodikin Dan Achmad Esnoe Sanoesi. 2010.** *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan VII.* Jakarta : Pusbuk, Kemdiknas.
- Mashar Mohammad Ali, dan Dwinarhayu. 2010.** *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP IX 3.* Jakarta : Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Muhajir dan Budi Sutrisno. 2013.** *Buku Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan VII.* Jakarta : Kemdikbud
- Nurhuda, Hilman dan Mia Kusumawaty. 2010.** *Arena Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.* Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional
- Roji dan Eva Yuliyanti. 2014.** *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: buku siswa. Untuk SMP/MTs Kelas VIII semester 1.* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Rosdiani Dini. 2013.** *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan.* Bandung : Alfabeta
- Rusman. 2013.** *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesional Guru) Edisi Kedua.* Jakarta : Rajawali Pers.
- Sagala Syaiful. 2013.** *Konsep Dan Makna Pembelajaran.* Bandung : Alfabeta
- Sani Ridwan Abdullah. 2013.** *Inovasi Pembelajaran.* Jakarta : Bumi Aksara
- Sarjono dan Sumarjo. 2010.** *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP IX.* Jakarta : Pusbuk, Kemdiknas.
- Sujarwadi, dan Sarjianto Dwi 2010.** *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.* Jakarta : Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional
- Suprijono, Agus. 2013.** *Cooperative Learning.* Yogyakarta : PUSTAKA PELAJAR.

Uno Hamzah B., dan Nurdin Mohamad. 2012. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM.* Jakarta : Bumi Aksara.

Wahyuni, Sri Dkk. 2010. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan 1 SMP VII.* Jakarta : Pusbuk, Kemdiknas.

-----**. 2010.** *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan 2 SMP VIII.* Jakarta : Pusbuk, Kemdiknas.

Widyastuti, Endang dan Agus Suci. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan.* Jakarta : Pusbuk, Kemdiknas.

Yamin Martinis. 2012. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi.* Ciputat : Referensi (GP Press Group)