

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis permainan kecil dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran PJOK di SMA Negeri 17 Takengon, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Permainan kecil terbukti efektif meningkatkan partisipasi aktif siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, termasuk mereka yang sebelumnya pasif. Hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan setelah penerapan permainan kecil.
2. Guru menilai permainan kecil lebih menarik dan efisien dibanding metode pembelajaran konvensional. Jenis permainan sederhana seperti kucing-kucingan, voli berjalan, dan bola estafet tidak hanya mudah diterapkan, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh.
3. Permainan kecil berkontribusi pada pengembangan karakter siswa. Selain meningkatkan aktivitas fisik, permainan kecil menumbuhkan nilai kerja sama, sportivitas, konsentrasi, disiplin, dan rasa tanggung jawab.
4. Faktor pendukung penerapan permainan kecil meliputi kreativitas guru dalam memilih variasi permainan, kondisi siswa yang responsif, serta dukungan sekolah dalam penyediaan fasilitas.
5. Kendala yang dihadapi antara lain jumlah siswa yang banyak sehingga sulit dikendalikan, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Namun, guru dapat mengatasinya dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan menyusun aturan permainan yang lebih sederhana.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan kecil memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK di SMA Negeri 17 Takengon.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Bagi guru PJOK**, diharapkan terus mengembangkan variasi permainan kecil yang kreatif agar pembelajaran lebih menarik dan partisipasi siswa tinggi.
2. **Bagi sekolah**, perlu memberikan dukungan berupa penyediaan fasilitas, pengaturan waktu yang efektif, serta pelatihan bagi guru agar lebih inovatif dalam menerapkan metode permainan kecil.
3. **Bagi siswa**, diharapkan dapat memanfaatkan permainan kecil tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media untuk belajar nilai sportivitas, kerja sama, dan disiplin.