

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan terhadap penerapan strategi permainan hijau hitam materi lari *sprint* pada mata pelajaran PJOK di kelas V MIN 2 Hulu Sungai Selatan dapat dikemukakan simpulan yaitu :

1. Penerapan strategi permainan hijau hitam pada mata pelajaran PJOK materi lari *sprint* di kelas V MIN 2 Hulu Sungai Selatan meliputi beberapa kegiatan yaitu :
 - a. Perencanaan, menyiapkanberbagaiperencanaansepertiadanya RPP danSilabus
 - b. Pelaksanaan, menjalankanperencanaansebelumnya yang terdiridarikegiatan: awal, intidanpenutup.
 - c. Evaluasi, untukmengukurkeberhasilandalammencapaitujuanpembelajaransetelah proses pembelajaranberlangsung.

Secara keseluruhan penerapan strategi permainan hijau hitam di MIN 2 Hulu Sungai Selatan sudah terlaksana sesuai dengan langkah-langkahnya yaitu : membagi peserta didik menjadi dua regu, memberikan nama pada regu, menjelaskan cara bermain, memberikan aba-aba.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan strategi permainan hijau hitam pada mata pelajaran PJOK materi lari *sprint* di kelas V MIN 2 Hulu Sungai Selatan adalah faktor guru, yang sesuai dengan latar belakang pendidikannya, faktor siswa, yang memiliki minat dan perhatian terhadap materi tersebut, faktor sarana dan prasarana, yang sudah memadai untuk membantu dalam proses pembelajaran serta faktor waktu yang digunakan guru untuk pembelajaran PJOK materi lari *sprint* strategi permainan hijau hitam.

B. Saran-saran

Untuk meningkatkan penerapan strategi permainan hijau hitam pada pembelajaran PJOK materi lari *sprint* di MIN 2 Hulu Sungai Selatan, maka peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik dan terutama kepada guru yang mengajarkan mata pelajaran PJOK hendaknya mencoba berbagai metode agar siswa aktif dalam pembelajaran. Selain itu dalam penyusunan RPP hendaknya dibuat secara detail agar lebih jelas dan lebih terarah dalam pelaksanaannya.
2. Bagi peserta didik agar selalu memacu semangat dalam belajar, serta mengeluarkan daya kreatifitas yang adapadadirisertaberusahadanjanganberhentiuntukmencariilmugunamembangunkemampuanberfikir yang kreatif, inovatif, dan berdaya guna menghadapi perubahan zaman.
3. Kepada peneliti selanjutnya dapat meneliti strategi permainan hijau hitam pada materi yang lain tentunya yang cocok dengan materi yang dipilih.