

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan di SMAN 9 Bandung, dan melakukan perlakuan (*treatment*) 14 kali pertemuan dan memberikan materi perlakuan *soccer like games*, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *soccer like games* terhadap tanggung jawab dan pengetahuan sepakbola, setelah dilaksanakan *pre-test* dan *post-test* tanggung jawab dan pengetahuan sepakbola, Menggunakan Instrumen kuesioner dan GPAI tanggung jawab, sedangkan Pengetahuan sepakbola menggunakan penilaian test soal pengetahuan sepak bola, dan menghasilkan data yang diolah dengan bantuan program SPSS 23, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat dampak yang Signifikan dari *soccer like games* terhadap Tanggung jawab siswa SMAN 9 Bandung.
2. Terdapat dampak yang Signifikan dari *soccer like games* terhadap Pengeahuan sepakbola SMAN 9 Bandung.

#### **5.2 Implikasi**

Hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis dan akademis bagi pihak-pihak yang terkait dengan bidang pendidikan sebagai berikut:

1. Bagi guru pendekatan *soccer like game* dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam melaksanakan pembelajaran bola besar yaitu sepakbola.
2. Bagi pelatih sepakbola SMAN 9 Bandung dapat menjadi bahan referensi untuk merancang kegiatan latihan di pertemuan selanjutnya.
3. Bagi siswa sepakbola SMAN 9 Bandung bahwa melalui pembelajaran *soccer like games* membuat siswa menjadi leluasa untuk bergerak dan belajar sebagaimana menguasai teknik-teknik keterampilan bermain sepakbola dan kerjasama tim.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Pendekatan *Soccer Like Games* Terhadap Tanggung jawab dan pengetahuan Sepakbola Di SMAN 9 Bandung” ada beberapa saran yang ingin di sampaikan peneliti yaitu:

- A. Siswa harus bisa lebih meningkatkan kedisiplinan dalam mengikuti aktivitas yang diberikan guru/pelatih dan memperhatikan waktu kedatangan yang sudah disepakati seluruh siswa dan guru untuk mengefektifitaskan waktu dalam pembelajaran/latihan supaya waktu tidak terbuang dengan menunggu kedatangan siswa.
- B. Guru lebih bisa mengorganisir aktivitas yang di berikan, dan menambah referensi permainan supaya siswa tidak merasakan kebosanan dan jenuh membuat siswa lebih antusias dan nyaman dalam melakukan pembelajaran/latihan, memberikan permainan yang membuat siswa lebih tertarik dan tertantang dalam kegiatan pembelajaran/latihan.
- C. Sekolah lebih memperhatikan kegiatan ekstrakurikuler dan mendukung setiap kegiatan yang dilakukan ekstrakurikuler sepakbola dan memperhatikan sarana dan prasarana untuk mendukung eksakulikuler.
- D. Peneliti akan menindak lanjuti terhadap pendekatan *soccer like games* bermain sepakbola.

### 5.4 Rekomendasi

- A. Untuk penelitian selanjutnya disarankan menggunakan permainan yang lebih menarik dan menyenangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK.
- B. Peneliti selanjutnya lebih baik menggunakan kelompok kontrol dan eksperimen (penelitian eksperimen murni agar lebih mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh perbedaannya).