

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 19 Kota Bandung, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *audio visual* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan bolatangan. Peningkatan tersebut tampak nyata pada tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pada aspek kognitif, hasil belajar siswa menunjukkan perkembangan. Pada pra siklus, hanya 26% siswa yang mencapai kategori baik dan sangat baik. Setelah tindakan dilakukan pada siklus I, persentase ini meningkat menjadi 49%, dan melonjak hingga 100% pada siklus II. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media *audio visual* mampu membantu siswa dalam memahami konsep dan materi permainan bolatangan dengan lebih efektif.

Pada aspek afektif, perkembangan sikap siswa juga mengalami peningkatan. Di tahap pra siklus, hanya 15% siswa yang menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran. Peningkatan terjadi pada siklus I menjadi 21%, dan meningkat drastis menjadi 85% di siklus II. Ini menunjukkan bahwa media *audio visual* mampu mendorong keterlibatan aktif, motivasi, dan sikap positif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada aspek psikomotor, kemampuan keterampilan siswa dalam praktik permainan bolatangan meningkat. Pada pra siklus, hanya 24% siswa yang mencapai kategori baik, lalu naik menjadi 29% di siklus I, dan mencapai 97% di siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *audio visual* yang dikombinasikan dengan demonstrasi dan praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik siswa.

Dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan media *audio visual* selama 2 siklus, terdapat beberapa faktor pendukung dan juga penghambat. Pada faktor pendukung, antusias siswa baik karena menunjukkan ketertarikan dan semangat belajar terhadap materi baru, adanya smartboard di beberapa kelas yang membantu memudahkan untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media

*audio visual* dan juga materi video sesuai dengan apa yang ingin dipelajari oleh siswa, sehingga siswa dengan mudah menangkap materi pembelajaran. Namun ada beberapa faktor yang menghambat didalam proses pembelajaran, seperti terbatasnya waktu pembelajaran sehingga kadang tidak cukup untuk pemutaran video sekaligus praktik, kemampuan awal siswa yang berbeda menjadikan guru harus melakukan pendekatan individual serta fasilitas yang masih terbatas, perlengkapan seperti bola yang sesuai belum terdapat disekolah dan kondisi lapangan yang kurang mendukung dengan lapangan bolatangan sehingga harus disesuaikan agar olahraga berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan media *audio visual* terbukti dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Media ini tidak hanya membuat materi lebih mudah dipahami, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, strategi pembelajaran berbasis media *audio visual* sangat layak digunakan sebagai alternatif metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran PJOK di tingkat SMP.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di SMP Negeri 19 Kota Bandung dengan judul "Penggunaan Media *Audio visual* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Permainan Bolatangan", dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam tiga aspek utama: kognitif, afektif, dan psikomotor.

## **5.2 Saran**

### **5.2.1 Saran untuk Sekolah**

Sekolah disarankan untuk mendorong guru khususnya guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), agar lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran *audio visual* dalam proses pembelajaran terkait materi tertentu. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi permainan bolatangan, serta mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, pihak sekolah perlu menyediakan fasilitas

pendukung seperti proyektor, speaker, jaringan internet yang stabil, dan ruang kelas yang menunjang penggunaan teknologi pembelajaran.

### **5.2.2 Saran untuk Guru olahraga**

Guru Pendidikan Jasmani disarankan untuk lebih memanfaatkan media *audio visual* sebagai salah satu alternatif dalam penyampaian materi pembelajaran, khususnya pada pembelajaran yang belum familiar atau belum banyak diketahui oleh banyak siswa seperti permainan bolatangan. Penggunaan media *audio visual* ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa baik secara kognitif, afektif dan juga psikomotor. Guru diharapkan dapat menyusun dan memilih model pembelajaran menggunakan media audio visual yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta memastikan kualitas tayangan baik dari segi isi maupun penyampaian visual agar pesan pembelajaran tersampaikan secara efektif. Selain itu, guru perlu melakukan evaluasi dan refleksi terhadap setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan agar ke depannya dapat dilakukan perbaikan dan pengembangan metode yang lebih inovatif. Dengan demikian, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

### **5.2.3 Saran untuk Siswa**

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media audio visual yang diberikan oleh guru sebagai sumber belajar yang mendukung pemahaman materi, baik di sekolah maupun secara mandiri di rumah. Dengan menyimak tayangan video melalui smartboard secara seksama yang diberikan oleh guru, siswa dapat lebih mudah memahami konsep, teknik dan peraturan dalam permainan bolatangan. Siswa juga disarankan untuk meningkatkan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, menunjukkan sikap positif seperti disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab, serta tidak ragu untuk bertanya atau berdiskusi apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Sikap aktif dari siswa akan sangat membantu dalam mengoptimalkan hasil belajar serta membentuk karakter yang sportif dan mandiri dalam pembelajaran pendidikan jasmani