

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berikut ini peneliti akan menyajikan simpulan dan saran yang diperoleh dari temuan di lapangan selama pelaksanaan penelitian pembelajaran *passing* sepak bola melalui metode pendekatan bermain kucing bola di kelas V SDN Malaka Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang. Adapun temuan peneliti mencakup empat rumusan permasalahan penelitian yaitu:

1. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran *passing* sepak bola melalui metode pendekatan bermain kucing bola dimulai dengan memperbaiki rencana pelaksanaan pembelajaran pada observasi data awal perencanaan pembelajaran. Adapun yang diperbaiki pada perencanaan pembelajaran yaitu perumusan indikator dan tujuan pembelajaran, pengembangan metode pembelajaran, pengembangan kegiatan inti pembelajaran dan memperbaiki proses penilaian hasil belajar. Adapun hasil yang diperoleh pada data awal observasi perencanaan pembelajaran yaitu 33,75%, mengalami peningkatan pada siklus I 51,25%, siklus II 75,25%, dan siklus III 93,44%. Dengan demikian penerapan metode pendekatan bermain kucing bola telah berhasil meningkatkan kinerja guru dalam membuat perencanaan pembelajaran.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran *passing* sepak bola melalui metode pendekatan bermain kucing bola dimulai dengan memperbaiki kegiatan awal pembelajaran yaitu menjelaskan tujuan pembelajaran, mengembangkan bentuk formasi pemanasan, menjelaskan materi pembelajaran secara bertahap, kegiatan inti yaitu mengembangkan materi pembelajaran yang terdiri dari menerapkan permainan *passing* sepak bola melalui metode pendekatan bermain kucing bola pada siklus I *passing* dengan kaki bagian dalam dengan cara berkelompok dan berkompetisi antar kelompok untuk melaku

kan *passing* selama satu menit, siklus II *passing* dengan kaki bagian luar dengan cara berkelompok dan berkompetisi antar kelompok untuk melakukan *passing* selama satu menit, siklus III *passing* dengan kaki bagian punggung dengan cara berkelompok dan berkompetisi antar kelompok untuk melakukan *passing* selama satu menit,

lalu pada kegiatan akhir memberikan evaluasi dan terakhir pembelajaran. Adapun hasil yang diperoleh pada data awal observasi pelaksanaan pembelajarannya yaitu 41,66%, mengalami peningkatan pada tiap siklusnya yaitu siklus I 55,83%, siklus II 73,75%, dan siklus III 92,08%. Dengan demikian penerapan permainan *passing* sepak bola melalui metode pendekatan bermain kucing bola telah berhasil meningkatkan kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

3. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa pada pembelajaran *passing* sepak bola melalui metode pendekatan bermain kucing bola terdiri dari penilaian aspek kerjasama, kejujuran, dan disiplin yang diamati oleh guru selama pembelajaran berlangsung. Adapun hasil pengamatan aktivitas siswa pada data awal yaitu 9 siswa (31%) mendapat nilai kurang, 13 siswa (52%) mendapat nilai cukup, dan 3 siswa (12%) mendapat nilai baik. Pada siklus I yaitu 7 siswa (28%) siswa mendapat nilai kurang, 14 siswa (50%) mendapat nilai cukup, dan 7 siswa (28%) mendapat nilai baik. Pada siklus II yaitu 10 siswa (40%) mendapat nilai cukup, dan 15 siswa (60%) mendapat nilai baik. Sedangkan pada siklus III yaitu 0 siswa (0%) siswa mendapat nilai kurang, 0 siswa (0%) mendapat nilai cukup, dan 25 siswa (100%) mendapat nilai baik.

Dengan melihat hasil aktivitas siswa di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada pembelajaran siklus III ini telah berhasil melebihi target yang ditentukan, dimana targetnya adalah dari 25 orang siswa kelas V SDN Malaka Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang yang mendapatkan nilai sangat baik adalah 90%. Untuk itu peneliti mengambil kesimpulan bahwa penerapan permainan *passing* sepak bola dengan menggunakan metode pendekatan bermain melalui permainan kucing bola telah berhasil

meningkatkan aspek kerjasama, kejujuran, dan disiplin siswa dalam pelaksanaan pembelajaran *passing* sepak bola tepat sasaran.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada pembelajaran *passing* sepak bola melalui metode pendekatan bermain melalui permainan kucing bola merupakan hasil tes akhir berupa kompetisi *passing* tepat sasaran yang dilakukan oleh siswa setelah pembelajaran selesai. Adapun hasil belajar siswa pada data awal yaitu 5 siswa yang sudah dapat mencapai kelulusan yaitu 20 % nilainya lebih dari atau sama dengan KKM yaitu 75, sedangkan 20 siswa yang lain belum dapat mencapai kelulusan yaitu 60 % nilainya kurang dari KKM yaitu 75. Pada siklus I yaitu : 9 orang siswa (36%) telah tuntas mencapai nilai KKM lebih dari atau sama dengan 75 dan 16 orang siswa (64%) belum tuntas mencapai nilai KKM lebih dari atau sama dengan 75. Pada siklus II yaitu 15 orang siswa (60%) telah tuntas mencapai nilai KKM lebih dari atau sama dengan 75 dan 10 orang siswa (40%) belum tuntas mencapai nilai KKM lebih dari atau sama dengan 75. Pada siklus III yaitu 25 orang siswa (100%) telah tuntas mencapai nilai KKM lebih dari atau sama dengan 75 dan 0 orang siswa (0%) belum tuntas mencapai nilai KKM lebih dari atau sama dengan 75. Dengan melihat hasil belajar siswa di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran siklus III ini telah berhasil melebihi target yang ditentukan, dimana yang menjadi subjek penelitiannya adalah dari 25 orang siswa kelas V SDN Malaka Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang yang tuntas dan mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan KKM 75 yaitu 90%. Untuk itu peneliti mengambil kesimpulan bahwa penerapan permainan *passing* sepak bola dengan menggunakan metode pendekatan bermain melalui permainan kucing bola telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran gerak dasar *passing* sepak bola. Maka rata-rata nilai keseluruhan siswa sebesar 50,77%.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memiliki implikasi, yaitu bagi guru harus memahami metode pembelajaran yang cocok diterapkan di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran olahraga yaitu pada materi bola besar permainan sepak bola pada materi gerak dasar *passing*. Bentuk perhatian dapat

diwujudkan dengan melatih konsentrasi awalan, sikap kaki, tendangan, dan arah bola untuk mencapai hasil yang maksimal.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Gerak dasar *passing* sepak bola dalam permainan sepak bola perlu diajarkan kepada para peserta didik dengan memperhatikan tingkat perkembangan peserta didik.
- b. Para peserta didik perlu dibina untuk melakukan gerak dasar *passing* sepak bola yang akan bermanfaat bagi dirinya, sehingga dengan pembelajaran tersebut peserta didik akan dapat mengembangkannya dalam permainan sepak bola yang sesungguhnya dalam sebuah kompetisi.
- c. Diperlukan penggalian potensi masing-masing peserta didik dalam pembelajaran penjas. Ini dimaksudkan untuk meningkatkan bakat yang dimiliki setiap anak.
- d. Dalam menggunakan permainan *passing* sepak bola dengan menggunakan metode pendekatan bermain melalui permainan kucing bolasebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu memperhatikan petunjuk atau aturan-aturan pembelajarannya, agar dalam pelaksanaannya tidak menyimpang dari peraturan yang dibuat. Dengan melakukan pembelajaran yang benarsesuai dengan aturan akan membantukanak melakukan aturan permainan.

2. Bagi Guru

- a. Guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan mengelola peserta didik di lapangan dan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan menggunakan metode permainan dalam pembelajaran. Permainan ini baik digunakan untuk guru kelas V dalam melaksanakan pembelajaran bola besar seperti sepak bola, terutama dalam hal pengembangan kemampuan gerak dasar *passing* sepak bola.
- b. Hal yang harus diperhatikan guru sebelum menggunakan metode pendekatan bermain melalui permainan kucing

bola, terlebih dahulu menyiapkan sarana prasarana yang akan dibutuhkan dalam penerapan permainan. Serta menjelaskan aturan permainan kepada peserta didik.

c. Guru

hendaknya termotivasi untuk selalu meningkatkan kemampuannya dan profesionalismenya, dalam upaya membantuanakmempermudah pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu hendaknya guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat dalam setiap pembelajaran.

3. Bagi Satuan Sekolah Dasar

a. Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, maka pihak sekolah diharapkan berupaya untuk memberikan kontribusi yang maksimal agar pembelajaran ini berlangsung dengan tuntutan kurikulum. Hal tersebut dapat dilakukan dengan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran baik untuk siswa maupun guru.

b. Pembinaan dan pelatihan yang intensif terhadap para guru juga perlu diadakan oleh pihak sekolah, ini dimaksudkan agar dapat meningkatkan kemampuan mengajarnya dalam rangka inovasi pembelajaran pendidikan jasmani.

4. Bagi Lembaga

Bagi UPI Kampus Sumedang, yaitu hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini sebagai masukan dan bahan acuan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran untuk menghasilkan tenaga pendidik yang memiliki kompetensi tinggi, khususnya bagi UPI Kampus Sumedang.

5. Bagi Peneliti Lain

a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bandingan sekaligus landasan penelitian lanjut yang berhubungan dengan pengembangan pembelajaran.

b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian khususnya dengan menjadikan permainan dalam pembelajaran sebagai tindakan.

- c. Bagi rekan-rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian, disarankan agar mengadakan penelitian lebih lanjut dengan jumlah sampel yang lebih banyak sehingga temuan-temuan yang didapatkan dalam penelitian lebih lengkap lagi.
- d. Bagi peneliti lain yang berminat mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran disarankan untuk memilih permainan yang memiliki nilai edukatif dan dapat meningkatkan keantusiasan siswa sehingga tidak membosankan dan dapat tercapainya tujuan dari penelitian.

