

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, mulai dari observasi awal sampai dengan siklus II tindakan 2, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model *movement problem based learning volley-like games* dalam pembelajaran bolavoli dapat meningkatkan hasil belajar dalam permainan bolavoli pada siswa kelas V SDN 032 Tilil Kota Bandung.

#### 5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan di lapangan, terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar pada pembelajaran bolavoli dengan menerapkan model *movement problem based learning volley-like games* yang dapat dicapai oleh siswa di SDN 032 Tilil Kota Bandung. Implikasi di lapangan yang peneliti temukan adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah geraknya sendiri

Dengan diberikannya model *movement problem based learning* siswa lebih dominan dalam proses pembelajaran dan lebih banyak diberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas geraknya, sehingga siswa lebih fokus dalam memecahkan masalah geraknya sendiri. Karena model *movement problem based learning* adalah model pembelajaran yang berbasis masalah pada gerak.

2. Meningkatkan keterampilan bermain siswa

Pada proses pembelajaran bolavoli, guru memberikan aktivitas *volley-like games* agar siswa lebih mudah dalam melakukan pembelajaran bolavoli karena aktivitas tersebut sudah dimodifikasi dari alat, permainan, maupun peraturannya yang dibuat menyerupai permainan bolavoli. Dengan hal siswa lebih mudah untuk meningkatkan keterampilan bermain bolavoli, sehingga hasil belajarnya pun dapat meningkat.

#### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka penulis mengemukakan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru pendidikan jasmani, diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengajar permainan bolavoli melalui model *movement problem based learning volley-like games* dalam rangka meningkatkan keterampilan bermain siswa.
2. Bagi calon guru pendidikan jasmani dan guru pendidikan jasmani, agar mengetahui berbagai macam model pembelajaran, khususnya model *problem based learning*, dengan mengetahui berbagai macam model pembelajaran maka guru penjas akan lebih berwawasan dan bereksplorasi dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Kepada rekan-rekan mahasiswa lainnya yang akan mengadakan penelitian tentang permainan bolavoli, penulis sarankan untuk diadakan penelitian lebih lanjut agar dapat mengembangkan dan meningkatkan segala aspek yang terkandung dalam permainan bolavoli.