

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari mulai observasi awal sampai dengan siklus kedua tindakan satu, dapat diketahui bahwa Upaya meningkatkan pemahaman bermain bolavoli melalui model *role playing* dapat meningkatkan pemahaman bermain. Peningkatan tersebut terlihat pada keterampilan mengoper bola, menguasai bola, dan menjatuhkan bola ke ruang kosong lawan. Keberhasilan proses pembelajaran karena menggunakan pembelajaran permainan *role playing* yang membuat siswa mau untuk melakukan aktivitas gerak sehingga dapat mengembangkan pemahaman bermain siswa dalam kegiatan pembelajaran permainan bolavoli.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan di lapangan hasil tes dari pemahaman bermain bolavoli siswa kelas v di SD Pertiwi Kec. Bandung Wetan dapat dikatakan tercapai karena berjalan dengan baik, juga mencapai tujuan yang diinginkan yaitu mengetahui sampai mana tingkat pemahaman bermain bolavoli pada siswa kelas v. Melihat hasil pemahaman bermain bolavoli menggunakan model *role playing* dapat dijadikan salah satu alternative untuk mengetahui sampai sejauh mana pemahaman bermain bolavoli siswa.

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa hal yang perlu disampaikan sebagai saran atau masukan sebagai berikut:

1. Bagi sekolah direkomendasikan dapat menambah fasilitas-fasilitas dalam mata pelajaran pendidikan jasmani sehingga dalam mengajar, guru pendidikan jasmani tidak perlu terlalu memikirkan alat-alat dan fasilitas yang akan digunakan.

2. Bagi guru pendidikan jasmani direkomendasikan dapat mengembangkan pelajaran pendidikan jasmani menggunakan permainan-permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dengan melihat indikator yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut
3. Bagi peneliti yang akan direkomendasikan untuk mengadakan penelitian lanjut untuk pemahaman bermain bolavoli siswa untuk membantu meningkatkan mutu penguasaan pemahaman bermain bolavoli. Oleh karena itu hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya, dan tidak hanya menggunakan model *role playing*, akan tetapi penelitian ini dapat juga dilakukan menggunakan model *direct learning*, *cooperative learning*, *problem solving*, dll.

