

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian melalui proses pengolahan data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan permainan kucing bola dalam lingkaran dapat meningkatkan kemampuan *passing* dengan kaki bagian luar di kelas V SDN Jayasari, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut;

1. Perencanaan

Pada bagian ini peneliti akan menyimpulkan tahap perencanaan pembelajaran. Pertama-tama peneliti mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran *passing* kaki bagian luar, menentukan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan penggunaan permainan kucing bola dalam lingkaran untuk meningkatkan sikap badan dan tumpuan kaki, sikap togok, ayunan kaki tendangan, perkenaan dengan bola, arah bola, dan gerak lanjutan pada pembelajaran *passing*. Kemudian menentukan langkah-langkah pembelajaran dalam RPP, menentukan instrument yang digunakan selama proses pembelajaran, menentukan teknik pengolahan data yang digunakan untuk mengetahui hasil, setelah pembelajaran menggunakan permainan kucing bola dalam lingkaran, mendapat hasil pada perencanaan siklus I mencapai 76,4% belum mencapai target, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II, di siklus II baru mencapai 79,2%, baru pada siklus III sudah tercapai target yaitu 100%.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan tujuan penggunaan permainan kucing bola dalam lingkaran untuk meningkatkan kemampuan *passing* kaki bagian luar pada pembelajaran sepakbola.

Penilaian pada akhir pembelajaran dilakukan dengan melakukan tes akhir dan penilaian selama proses pembelajaran. Penilaian proses pembelajaran dilakukan dengan observasi, wawancara, dan aktivitas anak yang meliputi aspek motivasi, disiplin, dan kerjasama. Sedangkan tes akhir dilakukan dengan tes praktik melakukan *passing* kaki bagian luar pada pembelajaran sepakbola.

Pelaksanaan kinerja guru mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari persentase setiap siklusnya selama penggunaan permainan kucing bola dalam lingkaran pada pembelajaran sepakbola. Siklus I diperoleh persentase sebesar 76,3%, pada siklus II persentase sebesar 79% atau naik sekitar 2,7% dari siklus I. kemudian pada siklus III diperoleh persentase sebesar 100%, dan telah mencapai target yang ditetapkan.

Peningkatan terhadap kinerja guru ternyata mempengaruhi aktivitas siswa dalam pembelajaran, hal tersebut terlihat dari persentase aktivitas siswa pada setiap siklus yang terjadi peningkatan. Pada siklus I siswa yang memperoleh kriteria baik sebanyak 17 orang siswa atau 70,8%, dan kriteria cukup sebanyak 7 orang siswa atau 29,2%. Pada siklus II meningkat sekitar 20,9% menjadi 91,7% atau sebanyak 22 orang siswa yang memperoleh kriteria baik, sedangkan siswa yang memperoleh kriteria cukup adalah 2 orang siswa (8,3%). Pada siklus III juga mengalami peningkatan menjadi 23 orang siswa (96%) yang memperoleh kriteria

baik, atau meningkat 4,3% dari siklus I, sedangkan siswa yang memperoleh kriteria cukup sebanyak 1 orang saja atau 4%. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan perencanaan pembelajaran yang baik ternyata berpengaruh terhadap aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.

3. Peningkatan

Berdasarkan data hasil tes praktek *passing* kaki bagian luar yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan persentase hasil belajar siswa dari siklus I sampai dengan siklus III. Pada siklus I siswa yang telah tuntas berjumlah 11 orang (45,8%) atau bertambah 4 orang siswa dari data awal yang berjumlah 7 orang siswa (29%). Pada siklus II siswa yang telah tuntas berjumlah 16 orang siswa (66,7%) atau bertambah 5 orang siswa dari siklus I. Kemudian pada siklus III siswa yang telah tuntas berjumlah 23 orang siswa (96%) atau bertambah 7 orang siswa dari siklus II.

Dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dalam melakukan *passing* kaki bagian luar pada pembelajaran sepakbola, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kucing bola dalam lingkaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan sikap badan dan tumpuan kaki, sikap togok, ayunan kaki tendangan, perkenaan dengan bola, arah bola, dan gerak lanjutan pada pembelajaran *passing* siswa kelas V SDN Jayasari Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

B. Saran

Hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian yang telah dilakukan, maka

penulis mencoba untuk mengajukan saran-saran yang semoga dapat berguna bagi peneliti sendiri khususnya, umumnya bagi pembaca sekalian, saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan mengelola siswa di lapangan dan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan menggunakan metode permainan pembelajaran tersebut. Pembelajaran ini baik digunakan untuk guru kelas V dalam melakukan *passing* kaki bagian luar.
- b. Hal yang harus diperhatikan guru seharusnya pembelajaran menggunakan berbagai permainan yang bisa meningkatkan pembelajaran gerak dasar sepak bola, dan menyiapkan sarana prasarana yang akan dibutuhkan dalam penerapan permainan kucing bola dalam lingkaran. Serta menjelaskan aturan pembelajaran permainan kucing bola dalam lingkaran yang jelas dan mudah dimengerti oleh anak.
- c. Guru hendaknya termotivasi untuk selalu meningkatkan kemampuan dan profesionalisme, dalam upaya membantu anak mempermudah untuk memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu hendaknya guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat dalam setiap pembelajaran.

2. Untuk Lembaga

- a. Dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran pendidikan jasmani.
- b. Dapat menerapkan berbagai macam pembelajaran permainan pada

pembelajaran sepakbola untuk meningkatkan sikap badan dan tumpuan kaki, sikap togok, ayunan kaki tendangan, perkenaan dengan bola, arah bola, dan gerak lanjutan pada pembelajaran gerak dasar sepak bola.

- c. Menyediakan alat serta aturan berbagai macam permainan untuk diterapkan pada berbagai macam permainan.

4. Bagi Peneliti Lain

- a. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian, disarankan agar mengadakan penelitian lebih lanjut dengan menyiapkan berbagai macam permainan dan berbagai metode pembelajaran.
- b. Bagi peneliti lain disarankan mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran disarankan untuk meningkatkan teknik dasar sepak bola yang bernilai edukatif.