

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berikut ini peneliti akan menyajikan kesimpulan dan saran yang diperoleh dari temuan di lapangan selama pelaksanaan penelitian pembelajaran *dribbling* dengan kaki bagian dalam dan luar melalui permainan *zig-zag* di kelas V SDN Jayasari Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang. Kedua hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian melalui proses pengolahan data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan permainan *zig-zag* dapat meningkatkan kemampuan *dribbling* dengan kaki bagian dalam dan 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 *dribbling* dengan kaki bagian dalam dan luar, menentukan tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan penggunaan permainan *zig-zag* untuk meningkatkan sikap badan, sikap kaki, penguasaan bola, dan kecepatan pada pembelajaran *dribbling*. Kemudian menentukan langkah-langkah pembelajaran dalam RPP, menentukan instrument yang akan digunakan selama proses pembelajaran, dan menentukan teknik pengolahan data yang akan

digunakan untuk mengetahui hasil setelah pembelajaran menggunakan permainan *zig-zag*. Hasil yang dicapai pada perencanaan siklus I yaitu baru mencapai 69,46% dimana hasil belum mencapai target yang ditentukan, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II, dalam siklus II telah mencapai peningkatan dibanding siklus I dimana hasil mencapai 91,75% hasil yang di dapat sudah mendekati target, dan masih melakukan perbaikan yang dituangkan pada siklus III, dimana pada siklus III tahap perencanaan sudah mencapai 100%.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, guru menyampaikan tujuan penggunaan permainan *zig-zag* untuk meningkatkan kemampuan *dribbling* dengan kaki bagian dalam dan luar pada pembelajaran sepakbola.

Dimana penilaian dilakukan pada akhir pembelajaran dengan melakukan tes akhir dan penilaian selama proses pembelajaran. Penilaian proses pembelajaran dilakukan dengan observasi, wawancara, dan aktivitas anak yang meliputi aspek antusias, disiplin, dan kerjasama. Sedangkan tes akhir dilakukan dengan tes praktik melakukan *dsribbling* 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 *dribbling* pada pembelajaran sepakbola. Siklus I diperoleh persentase sebesar 64,08% dimana kinerja guru masih jauh dari target sehingga harus mealukan perbaikan pada siklus II, dan pada siklus II persentase sebesar 91,6% atau naik 27,52% dari siklus I. kemudian pada siklus III diperoleh persentase sebesar 100% dan telah mencapai target yang telah ditetapkan.

3. Hasil Belajar

Berdasarkan data hasil tes praktek *dribbling* dengan kaki bagian dalam dan luar yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan persentase hasil belajar siswa mulai dari data awal yang hanya sedikit siswa yang tuntas dimana pada siklus I sampai dengan siklus III selalu mengalami peningkatan. Pada siklus I siswa yang telah tuntas berjumlah 11 orang (45,83%) atau bertambah 6 orang siswa dari data awal yang berjumlah 4 orang siswa (16,66%). Pada siklus II siswa yang telah tuntas berjumlah 17 orang siswa (70,33%) atau bertambah 6 orang siswa dari siklus I. Kemudian pada siklus III siswa yang telah tuntas berjumlah 23 orang siswa (95,83%) atau bertambah 6 orang siswa dari siklus II. Dan terdapat 1 orang siswa yang tidak tuntas dimana hal tersebut diakibatkan faktor fisik yang dimiliki siswa.

Melihat dari peningkatan hasil belajar siswa dalam melakukan *dribbling* dengan kaki bagian dalam dan luar pada pembelajaran sepakbola, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *zig-zag* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *dribbling* dengan mengutamakan aspek sikap badan saat melakukan gerakan, sikap kaki, penguasaan bola, dan kecepatan pada Siswa kelas V SDN Jayasari Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang.

B. Saran

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

a. Bagi Siswa

1. Teknik dasar *dribbling* dalam permainan sepakbola perlu diajarkan kepada para siswa dengan memperhatikan tingkat perkembangan siswa.
2. Para siswa perlu dibina untuk melakukan *dribbling* yang akan bermanfaat bagi dirinya, sehingga dengan pembelajaran *dribbling* sepak bola siswa akan dapat mengembangkannya dalam permainan sepak bola yang sesungguhnya.
3. Diperlukan penggalan potensi masing-masing siswa dalam pelajaran pendidikan jasmani. Ini dimaksudkan untuk meningkatkan bakat yang dimiliki setiap anak.
4. Dalam menggunakan permainan *zig-zag* sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu memperhatikan petunjuk atau aturan-aturan pembelajarannya serta, agar dalam pelaksanaan tidak menyimpang dengan peraturan yang dibuat. Dengan melakukan pembelajaran yang benar sesuai dengan aturan akan membantu anak melakukan aturan permainan.

b. 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 sebelum menggunakan permainan kucing bola dalam lingkaran, terlebih dahulu menyiapkan sarana prasarana yang

akan dibutuhkan dalam penerapan permainan kucing bola dalam lingkaran. Serta menjelaskan aturan pembelajaran menggunakan permainan kucing bola dalam lingkaran yang jelas dan mudah dimengerti oleh anak.

- c. Guru hendaknya termotivasi untuk selalu meningkatkan kemampuannya dan profesionalismenya, dalam upaya membantu anak mempermudah untuk memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu hendaknya guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat dalam setiap pembelajaran.

c. Bagi Satuan Sekolah Dasar

1. 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.
2. 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.

d. Untuk Lembaga

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

e. 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.