

## SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang ditelaah dilakukan sebanyak dua siklus di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran *passing* pendek dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan proses pembelajaran dan keterampilan *passing* pendek pada kelas VII.C M.Ts Hidayatul Umam Cinere Depok, hal tersebut dapat dilihat dari:

1. Dengan pendekatan bermain pembelajaran *passing* pendek kepada siswa kelas VII.C M.Ts Hidayatul Umam Cinere Depok dapat memberikan peningkatan aktivitas siswa, dimana minat belajar siswa dapat tumbuh, mereka tertarik dengan model pembelajaran yang bervariasi dan tidak membosankan. Terlihat dari peningkatan rata-rata: (a) Aspek afektif pada pra-siklus 15.75 pada siklus I meningkat sebesar 17.06 kemudian pada siklus ke II meningkat menjadi menjadi 19.69. (b) Aspek kognitif pada pra-siklus 10.99 pada siklus I meningkat sebesar 11.09 kemudian pada siklus ke II meningkat menjadi menjadi 11.35. (c) Demikian juga aspek psikomotor pada pra-siklus 28.96 pada siklus I meningkat sebesar 29.27 kemudian pada siklus ke II meningkat menjadi menjadi 30.42.
2. Melalui pendekatan bermain dalam pembelajaran *passing* pendek memberikan dampak yang positif bagi siswa. Dimana hasil rata-rata tes keterampilan siswa pra siklus adalah sebesar 70.98 (Cukup) dengan ketuntasan belajar 40.62%. Siklus I rata-rata tes keterampilan siswa sebesar 72.86 (cukup) dengan ketuntasan belajar

siswa 56,25% Kemudian siklus II nilai rata-rata tes keterampilan siswa adalah sebesar 77.4 (baik) dengan ketuntasan belajar siswa 81.25% (baik).

## B. Saran

1. Siswa
  - a. Semoga dengan adanya pendekatan bermain dalam pembelajaran *passing* pendek dapat menjadikan siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran *passing* pendek.
  - b. Semoga dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan keterampilan *passing* pendek bagi siswa.
  - c. Semoga dengan penerapan pendekatan bermain tersebut dapat menumbuh rasa keberanian siswa dalam melakukan ketrampilan *passing* pendek.
  - d. Semoga dengan penerapan pendekatan bermain siswa mampu belajar bersama menyelesaikan keterampilan dalam kelompok dan belajar mandiri
2. Guru
  - a. Dengan adanya penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran *passing* pendek ini, guru dapat menerapkan dalam mata pelajaran penjas lainnya.
  - b. Dengan penerapan pendekatan bermain tersebut dapat memvariasikan cara mengajar dan membuat daya tarik belajar siswa sehingga siswa tidak merasa bosan dengan pembelajaran