

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi pada setiap siklus, maka penulis dapat menarik kesimpulan dan mengemukakan saran sebagai berikut :

#### A. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar *Passing* Sepakbola Melalui Modifikasi Permainan Untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Sukakarya Kabupaten Bekasi”, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada saat awal observasi, hasil pembelajaran siswa dalam materi *passing* sepakbola menunjukkan hasil yang cukup baik. Namun apabila diamati dalam kegiatan pembelajarannya siswa masih banyak yang menunjukkan sikap-sikap yang tidak diinginkan, seperti tidak terlalu antusias dalam pembelajaran, tidak serius, dan lain sebagainya yang menunjukkan bahwa pada dasarnya hasil pembelajaran *passing* sepakbola siswa masih jauh dari yang diharapkan. Dari jumlah 39 siswa, hanya 12 siswa saja atau 31% siswa yang berhasil menuntaskan pembelajaran mereka. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran mereka memerlukan perbaikan sehingga hasil pembelajarannya bisa optimal.

Pada proses penelitian siklus pertama, siswa sudah menunjukkan perubahan sikap dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, siswa sudah mulai menunjukkan perbaikan dalam hal hasil belajar mereka mengenai teknik *passing* sepakbola. Dalam siklus ini, peneliti menerapkan modifikasi

- permainan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar *passing* sepakbola siswa. Berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa penggunaan modifikasi permainan ini efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam melakukan teknik *passing* sepakbola. Dari data yang diperoleh, sebanyak 27 siswa atau 69% siswa mampu mencapai nilai sesuai kriteria ketuntasan minimal.
2. Pada penelitian siklus kedua, tidak jauh berbeda dengan kondisi pada penelitian di siklus pertama, siswa semakin semangat dalam mengikuti pembelajaran dan menunjukkan hasil yang memuaskan. Dari 39 siswa yang menjadi subjek penelitian, 34 siswa atau 87% dari jumlah siswa mampu menuntaskan hasil belajar mereka sesuai KKM bahkan beberapa siswa telah melampaui KKM. Hal ini secara nyata bahwa pencapaian target hasil pembelajaran *passing* sepakbola melalui modifikasi permainan mampu tercapai dengan baik, bahkan melampaui dari target yang ditentukan, yakni 75% siswa mampu mencapai nilai KKM.
  3. Dari beberapa hal yang diungkapkan di atas, maka dapatlah kita simpulkan bahwa untuk meningkatkan pembelajaran *passing* sepakbola siswa, khususnya siswa kelas X, maka penggunaan modifikasi permainan merupakan salah satu media yang tepat dan efektif. Untuk selanjutnya, penerapan media ini dapat diimplemantasikan dalam pengajaran materi yang sama atau mungkin untuk menyampaikan materi yang sejenis.

## **B. Saran-saran**

### **1. Bagi Siswa**

Hendaklah siswa bersungguh-sungguh dalam melakukan latihan-latihan pembelajaran yang diinstruksikan oleh guru atau pelatihmu. Dengan kesungguhan dan kerja keras, kalian mampu mencapai hasil yang diharapkan. Dalam pembelajaran, tidaklah selalu membosankan seperti yang sering kalian utarakan. Terbukti, dalam pembelajaran materi ini kalian bisa sambil bermain namun tetap mampu berprestasi.

### **2. Bagi Guru**

Hasil belajar siswa yang rendah bukanlah sebuah alasan bagi kita untuk tidak mencari inovasi dalam pengajaran. Dengan memperhatikan karakteristik peserta didik yang kita ajar, kita mampu menerapkan media yang sesuai bagi mereka dalam pembelajaran. Anak-anak usia sekolah dasar selalu identik dengan permainan. Sehingga apabila rekan-rekan guru ingin menerapkan sebuah metode mengajar yang ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka hendaklah guru tetap mempertimbangkan aspek bermain bagi mereka. Hal inilah yang mendasari peneliti melakukan penelitian ini. Dan sebagai bukti, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, modifikasi permainan mampu meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar mereka.