

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Merujuk pada hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab terdahulu, maka dapat diambil disimpulkan bahwa pembelajaran melalui media Audio visual dapat meningkatkan hasil belajar permainan sepakbola materi *dribbling* pada kelas V.B Sekolah Dasar Negeri XXI Arenjaya Kota Bekasi. Hasil ini terlihat peningkatan dari aspek pembelajaran baik afektif, kognitif maupun psikomotor dapat meningkat sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Dilihat dari aspek sikap (afektif) dengan pembelajaran melalui media Audio visual siswa proses pembelajaran lebih disiplin dan serius melakukan materi pembelajaran, sehingga pada akhirnya siswa dapat melakukan kerjasama yang baik serta mematuhi peraturan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Hal ini terlihat dari peningkatan sikap yang semakin baik sejak pra-siklus sampai pada siklus II. Pada siklus II sikap siswa 87.5% masuk kategori baik dan sangat baik.

Dari aspek kognitif pembelajaran melalui media Audio visual siswa sebelum melakukan gerak sudah mendapat pengetahuan tentang materi pembelajaran dalam hal ini pembelajaran sepakbola materi *dribbling*. Sehingga dalam mempraktekkan sudah lebih mudah dan semangat untuk bisa melakukan dengan baik sesuai dengan apa yang telah didapat. Dari aspek ini juga selalu meningkat dari pra-siklus sampai siklus II, pada siklus II tingkat kognitif siswa sudah mencapai 81.25% masuk kategori baik dan sangat baik.

Begitu juga dengan aspek psikomotor, aspek ini sangat dipengaruhi oleh aspek sikap dan aspek kognitif, semangkin baik kedua aspek tersebut semakin baik pula psikomotornya. Dengan media Audio visual siswa sudah mendapat pengetahuan tentang materi sebelum melakukannya dalam hal ini adalah pembelajaran sepakbola materi *dribbling*, sehingga dalam aspek ini siswa mudah melakukan dan semangat untuk mencapai kesempurnaan gerak sesuai dengan apa yang telah dipahami. Hal ini juga terbukti bahwa pada siklus II tingkat ketuntasan aspek psikomotor sudah mencapai 87.5% dan masuk kategori baik dan sangat baik.

Secara keseluruhan ketercapaian aktivitas siswa sebesar 87.50%, maka hasil belajar permainan sepakbola materi *dribbling* melalui media Audio visual pada siklus II dikatakan berhasil, karena hasil yang diperoleh sudah melampaui indikator ketuntasan belajar siswa. Tercapainya ketuntasan belajar baik kognitif, afektif dan psikomotor pada siklus kedua dikarenakan semakin meningkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dari kedua siklus yang telah dilakukan, penerapan pendekatan media Audio visual dapat meningkatkan hasil belajar dasar permainan sepakbola materi *dribbling* pada siswa. Hal ini Sesuai dengan salah satu tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang mana tujuan yang akan dicapai mencakup pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

B. Saran

Setelah melaksanakan penelitian, saran yang dapat penulis rekomendasikan berdasarkan hasil penelitian antara lain sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Alat dan fasilitas yang digunakan untuk pembelajaran dilengkapi, sehingga guru dalam hal ini dapat mengajar dengan baik dan siswa dapat menerima materi dengan optimal

2. Bagi Guru

Dalam pembelajaran permainan dengan menggunakan bola khususnya permainan dengan bola besar, sebaiknya guru mampu menerapkan metode pembelajaran yang inovatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Guru juga harus mengerti situasi dan kondisi siswa sehingga dalam pembelajaran semua siswa merasa senang dan gembira

3. Bagi Siswa

Bersikaplah yang baik dan aktif, serta memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran yang diikuti berjalan dengan baik dan bermanfaat