

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Dari hasil penelitian pembelajaran yang telah diuraikan pada bab terdahulu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bolavoli passing atas dengan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan passing atas permainan bolavoli siswa. Pada pra-siklus, siswa mencapai nilai KKM hanya 37.5%. Namun, setelah pembelajaran dengan media audio visual dilanjutkan, siswa mencapai nilai KKM 53.13% pada siklus I dan 87.50% pada siklus II.

Hasil data awal menunjukkan bahwa 50%, atau 16 siswa, telah menyelesaikan pelajaran passing atas dan berada di rentang nilai 75-84 (kondisi baik). Sementara itu, 13 siswa, atau 40.63%, masuk dalam rentang nilai 65-74 (cukup), dan 3 siswa, atau 9.38%, masuk dalam rentang nilai 55-64 (kurang), dan tidak ada siswa yang mencapai rentang nilai di atas 85. Karena 80% siswa tidak menerima nilai tuntas, data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tidak memenuhi standar keberhasilan.

Hasil siklus I terdapat 6.25% atau 2 orang siswa yang tuntas dalam mengikuti pelajaran *passing* atas yang terletak pada rentang nilai > 85 (kondisi sangat baik), 62.50% atau 20 orang siswa tuntas pada rentang nilai 75 - 84 (kondisi baik), masih 10 orang siswa atau 31,25% yang belum tuntas masing-masing terletak pada rentang nilai 65-74 (cukup) 9 orang siswa, pada rentang nilai 55-64 (kurang) 1 orang dan tidak ada

siswa dibawah 55. Data tersebut memiliki arti yaitu hasil belajar siswa tergolong dalam kriteria keberhasilan yang cukup baik,

Hasil siklus II terdapat 9.4% atau 3 orang siswa yang tuntas dalam mengikuti pelajaran *passing atas* yang terletak pada rentang nilai  $> 85$  (kondisi sangat baik), 75% atau 24 orang siswa tuntas pada rentang nilai 75 -84 (kondisi baik), 4 orang siswa atau 12.5% yang belum tuntas terletak pada rentang nilai 65-74 (kategori cukup), 1 orang siswa yang masuk pada rentang nilai 55-64 (kategori kurang) dan tidak ada masuk pada rentang dibawah 55 (Sangat kurang). Data tersebut memiliki arti yaitu hasil belajar siswa tergolong dalam kriteria keberhasilan yang sangat baik, dan sudah mencapai 84.38% siswa yang memiliki nilai tuntas.

## **B. Implikasi**

Hasil penelitian ini akan berdampak pada bagaimana pendidikan jasmani diajarkan di sekolah dasar, terutama di SD Negeri Mangunjaya 02 Kabupaten Bekasi. Guru penjasorkes harus menggunakan metode pembelajaran inovatif dan menyenangkan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan fisik siswa untuk mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.

## **C. Saran**

Saran yang dapat penulis sampaikan sebagai pertimbangan untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya cabang permainan antara lain:

1. Bagi Sekolah: diharapkan fasilitas dan perlengkapan yang digunakan untuk digunakan dalam pembelajaran hendaknya dapat dilengkapi, sehingga guru dapat mengajar dengan baik dan siswa dapat menerima materi pembelajaran dengan optimal
2. Bagi Guru: Dalam pembelajaran permainan dengan menggunakan bola khususnya permainan dengan bola besar dalam hal ini permainan bolavoli, sebaiknya guru mampu menerapkan metode pembelajaran yang inovatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Guru sebaiknya 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