

BAB V

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* bawah permainan bolavoli pada kelas V.B SD Negeri Kayuringin Jaya XVI Kota Bekasi, hal tersebut dapat dilihat dari:

1. Dengan pendekatan bermain pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli kepada siswa kelas V.B SD Negeri Kayuringin Jaya XVI Kota Bekasi dapat memberikan peningkatan aktivitas siswa, dimana minat belajar siswa dapat tumbuh, mereka tertarik dengan model pembelajaran yang bervariasi dan tidak membosankan. Terlihat dari nilai rata-rata aktivitas siswa siklus I sebesar 73.58 (Kategori Cukup) kemudian siklus ke II menjadi 77.10 (kategori baik). Hal ini dikarenakan siswa mampu mengaplikasi gerakan yang telah diberikan oleh guru serta siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
2. Melalui pendekatan bermain dalam pembelajaran *passing* bawah memberikan dampak yang positif bagi siswa. Dimana hasil rata-rata tes keterampilan siswa pra siklus adalah sebesar 67.61 (Cukup) dengan ketuntasan belajar 32.14%. Siklus I rata-rata tes keterampilan siswa sebesar 73.58 (cukup) dengan ketuntasan belajar

siswa 57,14% Kemudian siklus II nilai rata-rata tes keterampilan siswa adalah sebesar 77.10 (baik) dengan ketuntasan belajar siswa 82.14% (baik).

B. Saran

Setelah diketahui hasil analisis data dan membuat kesimpulan untuk mempermudah pembaca untuk membacanya terakhirnya penulis memberikan saran majamenen sekolah dan para pengajar sebagai berikut:

1. Siswa

- a. Semoga dengan adanya pendekatan bermain dalam pembelajaran *passing* bawah dapat menjadikan siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran *passing* bawah permainan bolavoli.
- b. Semoga dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan keterampilan *passing* bawah permainan bolavoli bagi siswa.
- c. Semoga dengan penerapan pendekatan bermain tersebut dapat menumbuh rasa keberanian siswa dalam melakukan ketrampilan *passing* bawah permainan bolavoli.
- 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* bawah permainan bolavoli 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