

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil Belajar *passing* kaki bagian dalam olahraga sepakbola 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 Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Kaki bagian dalam Melalui Pendekatan Permainan kucing-kucingan Dalam Olahraga Sepakbola Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Fransiskus III Kayu Putih Jakarta Timur”, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada saat pra siklus, hasil pembelajaran siswa dalam materi *passing* kaki bagian dalam dalam olahraga 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 kaki bagian dalamnya hasil pembelajaran *passing* kaki bagian dalam dalam olahraga sepakbola siswa masih jauh dari yang diharapkan. Dari jumlah 23 siswa, hanya 11 siswa saja atau 48% siswa yang berhasil menuntaskan pembelajaran mereka. Hal ini menunjukkan bahwa

proses pembelajaran mereka memerlukan perbaikan sehingga hasil pembelajarannya bisa optimal.

2. 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 *passing* kaki bagian dalam dalam olahraga sepakbola. Dalam siklus ini, peneliti menerapkan permainan kucing-kucingan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam dalam olahraga sepakbola. dari data yang berhasil dikumpulkan, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa penggunaan pendekatan permainan kucing-kucingan ini efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam melakukan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam dalam olahraga sepakbola. Dari data yang diperoleh, sebanyak 15 siswa atau 65% siswa mampu menuntaskan hasil belajar mereka sesuai KKM bahkan beberapa siswa telah melampaui KKM.
3. 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 23 siswa yang menjadi subjek penelitian, 20 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 belajar *passing* kaki bagian dalam dalam olahraga sepakbola melalui pendekatan

permainan kucing-kucingan mampu tercapai dengan baik, bahkan melampaui dari target yang ditentukan, yakni 80% siswa mampu mencapai nilai KKM.

4. Dari beberapa hal yang diungkapkan di atas, maka dapatlah kita simpulkan bahwa untuk meningkatkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam dalam olahraga sepakbola, khususnya siswa kelas V, maka penggunaan pendekatan permainan kucing-kucingan merupakan salah satu pendekatan yang tepat dan efektif. Untuk selanjutnya, penerapan media ini dapat diimplementasikan 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 kaki bagian dalam 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 mengkaki bagian dalam peneliti melakukan penelitian ini. Dan sebagai bukti, berkaki bagian dalam hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, modifikasi permainan mampu meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar mereka.