

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi pada setiap siklus yang sudah dilakukan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dan mengemukakan saran sebagai berikut:

#### A. Simpulan

Pembelajaran *passing* sepak bola melalui metode permainan *passing colour* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam pada siswa kelas VC MI AL Muslimin. Dari hasil data yang diperoleh hasil belajar *passing* kaki bagian dalam pada siklus I ketuntasan klasikal sebanyak 13 siswa atau 43%. Jika dilihat peningkatan dari pra siklus, ketuntasan pada pra siklus hanya 7 siswa (23%), artinya pada siklus I terdapat peningkatan dari pra siklus sebanyak 6 siswa atau 20%.

Pada siklus II ketuntasan klasikal sebanyak 25 siswa atau 83%. Ini berarti ada kenaikan ketuntasan yaitu 12 siswa (40%) dari siklus I ke siklus II. Mengacu pada indikator ketercapaian aktivitas siswa sebesar 83%, maka hasil belajar *passing* sepak bola melalui metode permainan *passing colour* pada siklus II dikatakan berhasil, karena hasil yang diperoleh sudah melampaui indikator ketuntasan belajar siswa dan tidak dilanjutkan pada siklus III.

Dari kedua siklus yang telah dilakukan, ternyata melalui metode permainan *passing colour* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* sepak bola 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.

Metode permainan *passing colour* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam sepak bola pada siswa kelas VC MI Al Muslimin, dengan nilai ketuntasan hasil belajar siswa sebanyak 25 orang atau 83%.

## **B. Saran-Saran**

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

1. Bagi siswa, tingkatkan dan pertahankan semangat belajar dalam kondisi dan keadaan apapun, karena belajar dengan teman, dengan membentuk kelompok-kelompok kecil itu menyenangkan. Siswa dapat menerima ide-ide yang menarik dan kreatif dalam proses pembelajaran, memanfaatkan permainan dalam pembelajaran sehingga siswa termotivasi ketika mengikuti pembelajaran. Sehingga hasil nilai yang diterima dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan
2. Bagi guru, bagi guru Penjas di sekolah dapat mengembangkan PAIKEM yaitu Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan dalam melaksanakan pembelajaran termasuk penggunaan sarana dan metode pembelajaran yang tepat. Guru dapat mengembangkan ide-ide yang menarik dan kreatif dalam setiap proses pembelajaran. Sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan ketika mengikuti proses pembelajaran.

3. Bagi sekolah hendaknya dapat mendukung guru dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan menyediakan fasilitas belajar (sarana prasarana) pendidikan jasmani guna menunjang jalannya proses pembelajaran disekolah.