

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

Simpulan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. *Teaching games for understanding* dapat meningkatkan hasil belajar sepakbola materi *dribbling* pada siswa kelas V SDN Sunter Agung 11 Pagi Jakarta Utara, hasil tersebut tercermin pada hasil pembelajaran sepakbola materi *dribbling* yang dapat dituntaskan oleh semua siswa pada kelas V.
2. Peningkatan hasil belajar siswa sepakbola materi *dribbling* melalui pendekatan *teaching games for understanding* pada siswa kelas V SDN Sunter Agung 11 Pagi Jakarta Utara dimulai dari pra siklus ketuntasan mencapai 20%, yang meningkat pada siklus I sebesar 76% dan meningkat kembali pada siklus II sebesar 100%. Secara afektif peningkatan nilai rata-rata terjadi mulai dari 16.5 pada pra siklus, meningkat menjadi 21 pada siklus I dan menjadi 24.6 pada siklus II dengan skala maksimal 30. Sedangkan secara kognitif peningkatan nilai rata-rata terjadi mulai dari 16.4 pada pra siklus, meningkat menjadi 17.9 pada siklus I dan menjadi 18.8 pada siklus II dengan skala maksimal 20. Untuk psikomotorik peningkatan nilai rata-rata terjadi mulai dari 35.5 pada pra siklus,

meningkat menjadi 38.75 pada siklus I dan menjadi 43.5 pada siklus II dengan skala maksimal 50.

B. 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 di sekolah.