

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti mengenai penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan lompat tinggi siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, pada proses pembelajaran peneliti menerapkan model pembelajaran *Games Based Learning* yang terdapat beberapa langkah-langkah sebagai berikut: 1) memilih game sesuai topik yaitu peneliti memilih *game* yang sesuai dengan topik materi yang akan diajarkan, 2) penjelasan konsep yaitu peneliti menyampaikan materi sebagai pengantar agar siswa lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan sebagai bahan *game*, 3) Aturan yaitu peneliti menjelaskan aturan apa saja yang harus diaati oleh siswa selama *game* berlangsung, selain itu menyampaikan teknis dalam melakukan *game*, 4) memainkan *game* yaitu siswa melakukan *game* dengan menggunakan media yang sudah disediakan oleh peneliti dan guru, 5) merangkum materi yaitu setelah melakukan *game* selesai siswa akan menulis dan merangkum materi, poin penting dari penjelasan peneliti sebelumnya setelah permainan berlangsung, dan 6) melakukan refleksi yaitu siswa akan melakukan refleksi dari hasil proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dan disampaikan, selain itu siswa diarahkan untuk mengerjakan soal evaluasi yang telah disediakan oleh peneliti untuk mengetahui hasil kemampuan siswa mengenai materi lompat tinggi.

Kedua, hasil data yang di peroleh di kegiatan pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa yang ditunjukkan pada nilai akhir yang dinilai dari beberapa aspek diantaranya yaitu berupa tes hasil belajar (pengetahuan), tes sikap, tes teknik gerak dasar, dan tes praktek lompat tinggi gaya gunting. Dari kegiatan pra siklus hasil akhir lompat tinggi gaya gunting memperoleh 1 siswa atau 3% tuntas belajar dan 34

siswa 97% belum tuntas belajar. Selanjutnya, pada kegiatan siklus I nilai akhir lompat tinggi gaya gunting memperoleh 20 siswa atau 57% tuntas belajar dan 15 siswa 43% belum tuntas belajar. Setelah itu, pada kegiatan siklus II nilai akhir lompat tinggi gaya gunting memperoleh 32 siswa atau 91% tuntas belajar dan 3 siswa 9% belum tuntas belajar.

Maka dari itu, berdasarkan hasil data penelitian yang telah dipaparkan oleh peneliti menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan lompat tinggi siswa Kelas 5 SD Negeri 3 Curugbadak.

B. Saran

Meninjau dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 3 Curugbadak, peneliti memberikan beberapa saran dari serangkaian pelaksanaan tindakan kelas pada penelitian. Berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti.

1. Peneliti menyarankan kepada kepala sekolah SDN 3 Curugbadak, untuk memberikan perhatian lebih besar pada pelaksanaan metode pembelajaran pendidikan jasmani terutama pada materi lompat tinggi. Selain itu, memberikan arahan kepada guru agar tetap dapat mengajarkan materi lompat tinggi kepada siswa walaupun fasilitas tidak memadai, agar siswa memiliki pengetahuan mengenai lompat tinggi. Kepala sekolah juga harus memberi motivasi kepada guru agar mampu menerapkan beberapa model pembelajaran yang sesuai dengan RPP atau materi pembelajaran dan didukung dengan media pembelajaran yang ada dalam penyampaian materinya agar terlihat lebih menarik dan siswa tidak merasa jenuh.
2. Untuk guru PJOK harus mengusahakan agar terus meningkatkan dan mengembangkan kemampuan dalam memilih strategi pembelajaran, mengelola kelas dan menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada materi lompat tinggi walaupun fasilitas di sekolah tidak memadai. Agar siswa tetap semangat dan tidak bosan selama proses pembelajaran, guru harus lebih inovatif dalam memilih pendekatan atau model pembelajaran

yang menyenangkan. Selain itu, untuk media pembelajaran dapat memanfaatkan media yang sesuai dan cocok dengan materi pelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dan berjalan dengan efektif.