

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai Game Based Learning sebagai Upaya dalam Teknik dasar passing bawah bola voli di kelas V SDN Dermayon ini, maka dapat diambil Kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Pertama, dilihat dari rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, bagaimana implementasi *game based learning* dapat memengaruhi siswa dalam pembelajaran Teknik dasar passing bawah bola voli siswa kelas V di SDN Dermayon dan bagaimana peningkatan Hasil Belajar siswa setelah menggunakan *Game Based Learning* teknik dasar passing bawah bola voli pada siswa kelas V di SDN Dermayon.
- 2) Kedua, dari rumusan masalah tersebut peneliti menyimpulkan hasil kegiatan obserbasi aktivitas KBM guru mengalami peningkatan setelah melakukan *Game Based Learning*. Pada tahap pra siklus hasil kegiatan observasi aktivitas KBM guru memperoleh persentase sebesar 46,15% dan masuk dalam kriteria cukup. Pada tahap siklus I guru melakukan game based learning dan mengalami peningkatan pada hasil observasi aktivitas KBM guru menjadi 69,23% perolehan nilai ini masuk kriteria baik. Kemudian pada siklus II juga mengalami peningkatan Kembali menjadi 100% dan masuk dalam kriteria sangat baik.
- 3) Ketiga, dengan melakukan game based learning sebagai Upaya dalam hasil belajar siswa. Siswa menjadi tidak mudah juh dan semangat dalam mengikuti pembelajaran terutama pada mata pelajaran PJOK dengan materi permainan bola voli. Pada tahap pra siklus sebelum melakukan game based learning hasil observasi aktivitas belajar siswa memperoleh persentase sebesar 38% dan masuk dalam kriteria kurang. Pada tahap siklus I dengan melakukan game based learning hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 53,78% dan masuk dalam kriteria cukup. Kemudian pada siklus II juga melakukan game based learning dan Kembali mengalami peningkatan sebesar 91,60% dan masuk dalam kriteria sangat baik.

- 4) Keempat, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK dengan materi permainan bola voli mengalami peningkatan pada setiap siklusnya dan sudah mencapai target yang diharapkan. Pada kegiatan pra siklus sebelum melakukan game based learning persentase hasil belajar siswa yang diperoleh sebesar 0% untuk persentase ketuntasan dan 100% untuk persentase ketidaktuntasan. Kemudian setelah melakukan game based learning hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu pada siklus I persentase ketuntasan siswa sebesar 20% dan persentase ketidaktuntasan sebesar 80%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan pada persentase ketuntasan sebesar 74% dan mengalami penurunan pada persentase ketidaktuntasan siswa sebesar 26%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan game based learning materi permainan bola voli dapat meningkatkan hasil belajar siswa, juga membuat siswa tidak mudah jenuh dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

## **5.2 Implikasi**

Pada penelitian ini, model Game Based Learning sebagai Upaya hasil belajar khususnya pada mata Pelajaran PJOK materi permainan bola voli dalam rangka memenuhi kebutuhan hasil belajar siswa yang memperoleh nilai rendah. Temuan studi ini mempunyai dampak bagi institusi pendidikan dalam upaya mereka meningkatkan hasil pembelajaran siswa dan mempersiapkan generasi masa depan negara. Temuan studi ini mempunyai dampak bagi institusi pendidikan dalam upaya mereka meningkatkan hasil pembelajaran siswa dan mempersiapkan generasi masa depan negara. Selain itu, penelitian ini juga memberi implikasi untuk guru dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar agar bisa lebih inovatif dan tidak membosankan, sehingga anak semangat dalam mengikuti pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

## **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan mendapat kesimpulan seperti yang tertera diatas. Maka disampaikan saran sebagai berikut :

a. Bagi sekolah

Dengan melakukan *Game Based Learning* ini mampu memberikan pengaruh baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa maupun mutu pendidikan sekolah

b. Bagi guru

Dengan melakukan *Game Based Learning* diharapkan bisa menjadi alternatif pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

c. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan ini, diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya dan dapat lebih baik dari penelitian ini