

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data dan pembahasan yang dilakukan di SDN Merdeka 5 Bandung tentang penerapan model *TGFU (Teaching Game For Understanding)* dalam pembelajaran permainan bolabasket dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGFU dapat meningkatkan keterampilan bermain bolabasket, didalamnya terdapat keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Sehingga terjadi peningkatan nilai ketika siswa diberikan model TGFU yang pada awalnya nilai tertinggi siswa 73 menjadi 87, hal ini terlihat dalam perkembangan siswa pada setiap pertemuan. Maka setelah diberikan model TGFU nilai tertinggi siswa menjadi 87, nilai ini sudah melebihi nilai KKM yaitu 75.

Pada siklus I tindakan I nilai tertinggi siswa yaitu 79 dalam keterampilan mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong, Pada siklus I tindakan II nilai tertinggi siswa yaitu 81 dalam keterampilan gerak dasar mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Pada siklus II tindakan I nilai tertinggi siswa yaitu 87 dalam keterampilan mengoper bola, menguasai bola dan mencari ruang kosong. Pada siklus II tindakan I seluruh siswa sudah mencakup nilai diatas KKM sekolah yaitu 75, jika seluruh siswa sudah mencakup nilai diatas nilai kkm sekolah maka siklus ini berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

B. Saran

Setelah memperhatikan kesimpulan di atas maka selanjutnya peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Dalam pemberian materi pembelajaran khususnya permainan bolabasket lebih baik di berikan materi secara bertahap dari hal keterampilan gerak dasar yang termudah hingga keterampilan gerak yang tersulit.
2. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, perlu adanya drill terhadap siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan perlu dilanjutkan siklus berikutnya agar tercapainya hasil yang sesuai di harapkan oleh guru.