

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian mengenai “Penerapan Model *Teaching Games for Understanding (Game Sense)* untuk Meningkatkan Antusiasme dan Keterampilan Bermain dalam Permainan Bola Tangan.” Kesimpulan yang ditulis dalam bab ini berdasarkan data yang peneliti dapatkan dari hasil observasi dan catatan lapangan pada setiap pelaksanaan pembelajaran yang kemudian diolah dan dianalisis ke dalam bentuk karya tulis. Selain kesimpulan, pada bab ini juga penulis menuliskan implikasi dari hasil penelitian serta rekomendasi yang ditunjukkan bagi pihak- pihak terkait dengan harapan adanya perbaikan pada karya tulis ini.

#### 5.1 Simpulan

Penerapan Model *Teaching Games for Understanding (Game Sense)* untuk Meningkatkan Antusiasme dan Keterampilan Bermain dalam Permainan Bola Tangan di SDN 044 Cicadas Awigombong menunjukkan peningkatan hasil pembelajaran yang baik disetiap pelaksanaan tindakan. Maka, peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model *Teaching Games for Understanding (Game Sense)* dalam permainan bola tangan pada siswa kelas V SDN 044 Cicadas Awigombong mempunyai peningkatan pada antusiasme yaitu pada siklus 1 tindakan 1 sebesar 48,40%, siklus 1 tindakan 2 sebesar 54,80%, pada siklus 2 tindakan 1 sebesar 66,30%, dan siklus 2 tindakan 2 sebesar 78,50%. Yang artinya dengan penerapan model *Teaching Games for Understanding (Game Sense)* dapat meningkatkan antusiasme pada permainan bola tangan.
2. Penerapan model *Teaching Games for Understanding (Game Sense)* dalam permainan bola tangan pada siswa kelas V SDN 044 Cicadas Awigombong mempunyai peningkatan pada keterampilan bermain yaitu pada siklus 1 tindakan 1 sebesar 71,85%, siklus 1 tindakan 2 sebesar 72,90%, siklus 2 tindakan 1 sebesar 74,45%, dan siklus 2 tindakan 2 sebesar 78,09%. Yang artinya dengan penerapan model *Teaching Games for Understanding*

(*Game Sense*) dapat meningkatkan keterampilan bermain pada permainan bola tangan.

Maka dari itu berdasarkan analisis data hasil penelitian yang penulis teliti terbukti bahwa dengan menerapkan model *Teaching Games for Understanding (Game Sense)* berhasil meningkatkan antusiasme dan keterampilan bermain permainan bola tangan siswa kelas V di SDN 044 Cicadas Awigombong.

## **5.2 Implikasi**

Berdasarkan temuan di lapangan terdapat pengaruh peningkatan antusiasme dan keterampilan bermain dengan menerapkan model *Teaching Games for Understanding (Game Sense)* pada permainan bola tangan di SDN 044 Cicadas Awigombong. Implikasi di lapangan yang peneliti temukan adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan model *Teaching Games for Understanding (Game Sense)* diharapkan dapat menjadi salah satu program pembelajaran untuk meningkatkan antusiasme dan keterampilan bermain terutama di SDN 044 Cicadas Awigombong.
2. Guru diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani agar model pembelajaran yang digunakan tidak monoton sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, dengan pembelajaran yang lebih kreatif maka siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran yang diberikan.

## **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai masukan dan saran setelah melaksanakan serangkaian pelaksanaan tindakan dari peneliti. Peneliti berharap agar rekomendasi dan saran tersebut dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi pembaca. Adapun beberapa hal yang akan peneliti sampaikan sebagai masukan dan saran antara lain sebagai berikut:

1. Bagi peneliti yang akan melaksanakan serupa, peneliti menyarankan agar pemahaman tentang penerapan model *Teaching Games for Understanding (Game Sense)* harus lebih diperkuat terlebih dahulu agar pada saat melakukan penelitian hasilnya akan lebih optimal.

2. Bagi kepala Sekolah SDN 044 Cicadas Awigombong, peneliti menyarankan untuk lebih memperhatikan program pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Bagi guru pendidikan jasmani hendaknya harus selalu terus berusaha berinovasi untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuannya baik dalam pemilihan strategi mengajar untuk menyampaikan materi serta mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat seiring dengan meningkatnya kemampuan yang dimiliki seorang guru. Selain itu, guru diharapkan lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar yang cocok untuk siswa sehingga akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran menjadi semakin efektif dan menyenangkan.