

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas III D MI Al-Huda Rawasapi Tambun Selatan selama dua siklus, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based-Learning* (GBL) melalui permainan “Menyusun Kata Menjadi Kalimat” dan “*Spin and Run*” efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa, baik lokomotor, non-lokomotor, maupun manipulatif. Secara lebih rinci, simpulan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Implementasi Model Pembelajaran *Game Based-Learning* (GBL)

dalam Pembelajaran PJOK

Model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas III MI Al-Huda Rawasapi melalui dua jenis permainan, yaitu “Menyusun Kata Menjadi Kalimat” dan “*Spin and Run*”. Kedua permainan tersebut dilaksanakan secara penuh di lapangan dengan memadukan materi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung sesuai dengan skenario yang telah disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran dari siklus I ke siklus II.

2. Pendekatan *Game Based-Learning* (GBL) mampu meningkatkan aspek kognitif siswa dalam memahami konsep gerak dasar.

Melalui kegiatan permainan yang dipadukan dengan aktivitas menyusun kata menjadi kalimat, siswa tidak hanya melakukan gerakan fisik, tetapi juga memahami materi gerak dasar yang dipelajari. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dan memahami konsep gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif pada setiap siklus pembelajaran.

3. Implementasi pendekatan *Game Based-Learning* (GBL) terbukti memberikan dampak positif terhadap perkembangan aspek afektif siswa.

Penerapan pembelajaran berbasis permainan mampu menumbuhkan sikap disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, mampu berinteraksi dan bekerja sama dengan baik dalam kelompok, serta menunjukkan kepatuhan terhadap aturan permainan yang telah ditetapkan. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan juga mendorong siswa untuk menunjukkan sikap positif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Dengan demikian, penerapan pendekatan *Game Based-Learning* (GBL) dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, sekaligus mengoptimalkan kemampuan kognitif dan afektif siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

(PJOK) di kelas III MI Al-Huda Rawasapi Tambun Selatan.

B. Saran

1. Bagi Guru PJOK

Guru PJOK disarankan untuk menerapkan model pembelajaran Game Based-Learning (GBL) sebagai salah satu alternatif strategi dalam pembelajaran gerak dasar, khususnya di tingkat sekolah dasar. Permainan yang dirancang hendaknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan motorik dan kemampuan kognitif siswa, serta dilaksanakan secara terstruktur dengan instruksi yang jelas. Guru juga disarankan untuk terus berinovasi dalam menciptakan variasi permainan yang menarik agar motivasi dan antusiasme siswa tetap terjaga.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif, bersemangat, dan disiplin dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran PJOK. Kemampuan gerak dasar yang telah dipelajari hendaknya terus dilatih dan diterapkan dalam kegiatan sehari-hari agar keterampilan motorik dapat berkembang secara optimal. Sikap kerja sama, sportivitas, dan saling menghargai yang telah terbentuk selama proses pembelajaran berbasis permainan diharapkan dapat terus dipertahankan.

3. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk mendukung penerapan model pembelajaran inovatif seperti Game Based-Learning (GBL) dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti lapangan yang representatif, alat olahraga yang lengkap, serta media pembelajaran yang variatif. Pihak sekolah juga dapat memfasilitasi pelatihan atau workshop bagi guru PJOK dalam rangka meningkatkan

pemahaman dan kemampuan mereka dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan yang efektif.