

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dapat mengoptimalkan proses belajar siswa pada pembelajaran permainan Bolabasket pada kelas XII Basket Putra SMAK YAHYA Bandung, hal ini terbukti dari:

1. Hasil belajar siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) setelah diberikannya model *Teaching Game For Understanding* dengan 2 siklus dan 5 tindakan
2. Berdasarkan hasil penelitian, pada saat pemberian tindakan pada siswa melalui model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* yang dilakukan peneliti pada siklus I (2 tindakan) diperoleh nilai rata-rata kelas 66 % yang masih dibawah penilaian KKM yaitu 75. Kemudian hasil test pada siklus II pada tindakan 2 diperoleh nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 79 % sudah melewati nilai KKM, namun masih terdapat 3 orang siswa dengan nilai dibawah KKM. Kemudian hasil test pada siklus II padas tindakan 3 diperoleh nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 81 % sehingga maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* yang dilakukan peneliti dapat mengoptimalkan proses belajar permainan Bolabasket siswa.
3. Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan kemampuan siswa dalam pemahaman bermain dan kesadaran akan permainan meningkat, dibuktikan dengan rata-rata nilai setiap tindakan dengan penilaian *Game Performance Assesment Instrument* dengan indicator yang telah ditentukan.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru pendidikan jasmani, penulis menyarankan khususnya pada pembelajaran permainan Bolabasket sebaiknya lebih memperhatikan karakteristik siswa. Guru pendidikan jasmani harus mencari alternative atau opsi lainnya untuk membuat siswa tetap aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran terutama untuk membuat siswa paham akan permainan dan cara bermain.
2. Penggunaan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dapat dijadikan alternative bagi guru untuk diterapkan pada pembelajaran permainan bolabasket.
3. Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* sangat menarik, inovatif dan variatif. Untuk itu, diharapkan model pembelajaran ini dapat dilakukan secara berkesinambungan pada materi yang lainnya.
4. Bagi pembaca dan pemerhati olahraga, ataupun mahasiswa olahraga yang akan melakukan pengembangan dan penelitian lebih lanjut disarankan dengan kajian lebih mendalam dan pemberian tindakan yang lebih baik dari setiap siklusnya.

Demikian kesimpulan dan sumbangan saran yang dapat penulis kemukakan. Semoga bermanfaat bagi semua pihak, terutama untuk perkembangan pembelajaran permainan bolabasket.

