

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *FUN POST GAME EDUCATION* TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI KEBUGARAN JASMANI KELAS IV SD N 01 BRINGIN

Rizki Aji Saputra

[Email: rizkiajisaputra97@gmail.com](mailto:rizkiajisaputra97@gmail.com)

Universitas PGRI Semarang

Abstract

The Rizki Aji Saputra "The Influence of the Fun Post Game Education Learning Model on Learning Outcomes of Physical Fitness Materials for Class IV SDN 01 Bringin", PJKR, FPIPSKR UPGRIS. 2022. In carrying out the research, it is known that the obstacles faced by class IV SDN 01 Bringin students during learning activities are due to the lack of innovation so that learning outcomes have decreased. This research is intended to find out what kind of influence is given by Fun Post Game Education learning on the learning outcomes of the fourth grade physical fitness material at SDN 01 Bringin. This study uses experimental research methods. The instrument in this data collection used TKJI (Indonesian Physical Fitness Test). The research subjects used were fourth grade students of SDN 01 Bringin and a number of 35 students. The results obtained by TKJI from fourth grade students at SDN 01 Bringin at meeting 1 were in the "good" category of 11.43% or about 4 students out of 35 students, in the "moderate" category of 28.57% around 10 students, in the "less" category of 51.43% around 18 students and categorized as "very less" by 8.57% about 3 students. Then at the second meeting in the "good" category of 45.76% around 16 students out of 35 students, in the "very good" category about 1 student, in the "moderate" category of 14.3% around 5 students, in the "poor" category amounted to 22.88% about 8 students and was categorized as "very less" by 14.3% about 5 students. In conclusion, in learning physical fitness using the Fun Post Game method, fourth grade students of SDN 01 Bringin experienced an increase from meetings 1 and 2.

Keywords: *Fun Post Games Education, Physical Fitness, Grade IV Students of SDN 01 Bringin.*

Abstrak

Rizki Aji Saputra "Pengaruh Model Pembelajaran *Fun Post Game Education* Terhadap Hasil Belajar Materi Kebugaran Jasmani Kelas IV SDN 01 Bringin", PJKR, FPIPSKR UPGRIS. 2022. Dalam pelaksanaan penelitian diketahui kendala yang dihadapi siswa kelas IV SDN 01 Bringin ketika aktivitas pembelajaran, sebab kurang adanya inovasi sehingga perolehan belajarnya mengalami penurunan. Penelitian ini ditujukan guna meneliti pengaruh seperti apa saja yang diberikan pembelajaran *Fun Post Game Education* terhadap hasil belajar materi kebugaran jasmani kelas IV SDN 01 Bringin. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental. Instrumen dalam pengumpulan data ini menggunakan TKJI (Tes Kebugaran Jasmani Indonesia). Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas IV SDN 01 Bringin dan sejumlah 35 siswa. Hasil penelitian yang diperoleh TKJI dari siswa kelas IV SDN 01 Bringin dipertemuan 1 dikategori "baik" sebesar 11,43% atau sekitar 4 siswa dari 35 siswa, dikategori "sedang" sebesar 28,57% sekitar 10 siswa, dikategori "kurang" sebesar 51,43% sekitar 18 siswa dan dikategori "kurang sekali" sebesar 8,57% sekitar 3 siswa. Kemudian dipertemuan ke 2 dikategori "baik" sebesar 45,76% sekitar 16 siswa dari 35 siswa, dikategori "baik sekali" sebesar 2,86% sekitar 1 siswa, dikategori "sedang" sebesar 14,3% sekitar 5 siswa, dikategori "kurang" sebesar 22,88% sekitar 8 siswa dan dikategori "kurang sekali" sebesar 14,3% sekitar 5 siswa. Kesimpulannya, dalam pembelajaran kebugaran jasmani menggunakan metode *Fun Post Game* siswa kelas IV SDN 01 Bringin mengalami peningkatan dari pertemuan 1 dan 2.

Kata Kunci : *Fun Post Games Education, Kebugaran Jasmani, Siswa Kelas IV SDN 01 Bringin.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah tahapan yang didalamnya termasuk kedalam proses pembelajar mengetahui, terampil dan memiliki pembiasaan dari sekelompok individu yang disalurkan dari generasi ke generasi secara berkelanjutan dengan melewati fase yang disebut pengajaran, latihan atau bisa berbentuk penelitian, dengan tujuan utamanya adalah menjadikan individu sebagai seorang insan yang memiliki karakter dan menjadi pribadi yang positif serta penuh dengan semangat sebagaimana posisinya sebagai makhluk idividu dan makhluk sosial.

Tujuan pendidikan adalah meningkatkan pengetahuan dan kemampuan seseorang sehingga dapat memahami pengajaran yang telah diberikan untuk mampu mencapai tujuan pendidikan, maka siswa harus memenuhi kewajibannya salah satunya adalah belajar. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 yang menerangkan mengenai tujuan dunia pendidikan dimana akan difokuskan pada kemampuan ataupun potensi yang dapat dikembangkan dalam diri peserta didik, sebagaimana kedudukannya sebagai insan yang memiliki iman, takwa, ilmu, meiliki akhlak, kecakapan, kreatifitas, kemandirian dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan jasmani sendiri termasuk kedalam tahap mendidik seorang individu sebagai seseorang ataupun sebagai anggota masyarakat yang memiliki kesadaran tinggi dan terstruktur guna mendapatkan kebugaran jasmaniah, sehat fisiknya, kemudian kesehatan dan ketrampilan lain yang berkaitan dengan kecerdasan selain itu yang tidak kalah pentingnya, adalah perkembangan watak serta kepribadian yang dimiliki seseorang haruslah selaras dan harmonis dengan tujuan membentuk manusia yang menjunjung tinggi nilai pancasila. (Mutohir, 1992).

Pendidikan jasmani atau olahraga ini biasa kita sebut dengan tahapan atau fase dari rancangan kegiatan pendidikan secara menyeluruh yang juga berperan dalam menyumbang kontribusi serta andil dalam pengembangan anak seperti gerak dan pertumbuhan kembangan anak.

Tingkat kebugaran jasmani yang dinilai bagus bisa menggambarkan berberapa ciri antara lain sebagai berikut : (1) Cukup mampu melaksanakan kegiatan sehari-hari baik yang spontan maupun tugas mendadak setiap harinya (2) Mempunyai ketrampilan untuk melaksanakan penugasan

dengan meminimalisir kesalahan yang fatal sehingga masih dapat diatasi (3) Memiliki daya tahan kardiovaskuler sehingga memungkinkan melakukan sesuatu yang melelahkan, (4) Mempunyai tubuh yang lincah sehingga dapat bergerak secara bebas (5) Memiliki tingkat kecepatan gerak tubuh sehingga bisa melakukan gerakan secara cepat (6) kemudian yang keenam ialah mempunyai daya mengontrol atau mengatur gerak tubuh dengan baik dan mulus. (Fikri, 2017)

Pendidikan Jasmani jika didasarkan pada kurikulum tahun 2013 pada Sekolah Dasar yaitu memiliki tujuan sebagai berikut ini: (1) Melakukan pengembangan terhadap ketrampilan menggerakkan dan macam-macam kegiatan dalam olahraga (2) Melakukan pengembangan terhadap munculnya sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis melalui Pendidikan olahraga ini (3) melakukan pengembangan kemampuan dalam mengelola diri sendiri serta memelihara bugarnya tubuh, menjalani hidup yang sehat dan segala kegiatan jasmani (4) memberi pengetahuan mengenai konsep kegiatas jasmaniah yang meliputi 3 aspek yaitu kesehatan, kebugaran jasmani dan pola hidup sehat, dan (5) dimanfaatkan untuk mengisi waktu dengan kegiatan yang bermanfaat. Tujuannya adalah guna mencukupi pedoman pengajaran yang didasarkan pada KI (Kopetensi Inti) dan KD (Kompetesnsi Dasar) dalam (RPP) atau biasa disebut dengan rencana pelaksanaan pembelajaran di SD N 01 Bringin yaitu Memahami pengetahuan faktual dengan cara Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa mengamati (mendengar, melihat, membaca dan yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang mengandung pertanyaan) serta bertanya jawab berdasarkan rasa ingin tahu estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan yang sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan kegiatannya, benda benda yang dijumpainya, berperilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia baik dirumah, sekolah, dan tempat bermain. Sedangkan untuk KD (Kompetesi Dasar) yaitu memahami prosedur aktivitas latihan daya tahan jantung (cardio respiratory) untuk pengembangan kebugaran jasmani dan mempraktikkan aktivitas latihan daya tahan jantung (cardio respiratory) untuk pengembangan kebugaran jasmani.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 01 Bringin pada tanggal 15 Januari 2021 diketahui bahwa terdapat kendala ketika menjalani pembelajaran, hal ini bisa diperhatikan dari perolehan

belajar siswa yang kurang memenuhi target dari kriteria ketuntasan minimum (KKM), dimana hal tersebut dapat diakibatkan karena faktor guru yang dalam proses pembelajaran kurang melakukan variasi-variasi model pembelajaran yang membuat siswa merasa bosan dan berdampak terhadap menurunnya hasil belajar siswa. Didasarkan dari data yang didapat dalam materi kebugaran jasmani di kelas IV SDN 01 Beringin dengan kategori sangat kurang baik, dimana anak yang mencapai kategori baik hanya sejumlah (20%) sekitar 7 anak sedangkan siswa yang mendapatkan hasil kurang baik sebanyak (80%) atau sekitar 28 siswa dari jumlah keseluruhan siswa kelas yang berjumlah 35 siswa. Hal ini dapat terjadi dikarenakan guru tidak menampilkan gambar pola pembelajaran dan kurangnya variasi dalam pembelajaran sehingga siswa kurang atau kendala dalam pemahaman materi yang telah diterangkan oleh guru. Dari perolehan observasi tersebut guna meningkatkan hasil belajar siswa maka dibutuhkan model pembelajaran yang berbasis permainan salah satunya adalah Fun Post Game Education. Model pembelajaran Fun Post Game adalah metode pembelajaran yang digunakan untuk melatih keterampilan disertai dengan permainan agar siswa tertarik dan tidak merasakan kejenuhan ketika mengikuti kegiatan KBM sehingga menumbuhkan minat yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Dikarenakan latar belakang diatas, maka dapat mengidentifikasi adanya masalah-masalah yaitu : 1. Penelitian yang akan dilaksanakan ini belum sempat dilakukan utamanya di daerah jepara, dan tujuannya adalah guna mengetahui seberapa tingkat efektivitas model pembelajaran Fun Post Game terhadap hasil belajar. 2. Masih kurangnya variasi-variasi atau metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Kemudian muncul permasalahan sebagai berikut Bagaimana pengaruh Fun Post Game Education Terhadap Hasil Belajar Materi Kebugaran Jasmani Kelas IV SDN 01 Bringin? Tujuannya ialah guna mencari tahu seperti apa efektifitas model Fun Post Game pada perolehan belajar di SDN 01 Bringin 2. Untuk mengetahui pengaruh Fun Post Game Education Terhadap perolehan belajar siswa materi Kebugaran Jasmani Kelas di SDN 01 Bringin. Berdasarkan fokus latar belakang yang telah dijabarkan tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian dengan menarik judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Fun Post Game Education* Terhadap Hasil Belajar Materi Kebugaran Jasmani Kelas IV SD N 01 Bringin"

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Pada dasarnya didalam sebuah penelitian desain penelitian ini dipergunakan guna mencari tahu, ikut dalam pengembangan, ataupun pengujian sebuah kebenaran dalam rumpun ilmu pengetahuan. Maka disini jenis yang dipergunakan adalah penelitian eksperimental. Dimana metode ini diartikan sebagai yang tersusun dan bertujuan membangun fenomena hubungan kausal atau sebab akibat yang lebih dikenal sebagai Causal-effect relationship (Sugiyono, 2015). Tujuan diadakannya penelitian yang berbentuk eksperimen ini ialah guna melakukan pengujian dari suatu variabel terhadap variabel lainnya, diman variabel tersebut masih dapat terkontrol atau dimanipulasikan oleh pembuat variabel baik itu variabel bebas (*Independent Variable*), sedangkan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas disebut dengan variabel terikat (*Dependent Variable*).

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian diartikan sebagai objek yang digeneralisasi dalam suatu wilayah yang memiliki bobot dan karakter tertentu yang bisa dipilih dan dipelajari untuk nantinya kemudian disimpulkan (Sugiyono, 2007). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN 01 Bringin.

2. Sampel Penelitian disini diartikan sebagai sesuatu yang akan diteliti (jumlahnya) yang kemudian dipilih (Sugiyono, 2007). Pengambilan dalam penelitian dipilih model purposive sampling. Purposive sampling yaitu pemilihan sampelnya didasarkan pada pertimbangan yang telah dipikirkan sebelumnya secara tertentu (Sugiyono, 2007). Adapun sampel dalam penelitian ini adalah Siswa kelas IV SDN 01 Bringin.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Dibutuhkan teknik pengumpulan data atau instrument yang mendukung kualitas dari hasil penelitian. Hal ini karena teknik pengumpulan data menentukan kesesuaian dan keakuratan dari hasil data yang diteliti. Semakin baik dan akurat data yang diperoleh maka data menjadi semakin kuat dan terpercaya. Dalam penelitian ini fokus peneliti adalah tingkat pemahaman materi kebugaran jasmani

abak kelas 4 SDN 01 Bringin. Adapun sarana yang dipergunakan disini untuk memperoleh data antara lain ialah TKJI (Tes Kesegaran Jasmani Indonesia) yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan nasional (Kemendiknas, 2010) yaitu:

- a) Teknik lari 30 meter atau biasa disebut sprint yang memiliki tujuan pengukuran jarak tempuh siswa (yakni 30 meter)
- b) Pull up Pull-Up memiliki tujuan guna pengukuran kekuatan otot lengan dan bahu
- c) Sit up Baring duduk atau Sit-up memiliki tujuan guna pengukuran ketahanan otot perut. Kelompok umur 6-9 tahun melakukan selama 30 detik
- d) Loncat tegak Tes yang memiliki tujuan guna pengukuran daya ledak (eksplosif) otot tungkai,
- e) Lari 600 M, Lari jarak sedang ini dilaksanakan guna pengukuran daya tahan paru, jantung, dan pembuluh darah, usia 6-9 tahun jarak yang digunakan adalah 600 M.

Sementara teknik perolehan data disini menggunakan metode/teknik tes dan pengukuran. Tes Kesegaran Jasmani Indonesia (TKJI). TKJI yang didalamnya berisi tahapan pengujian yang isinya 5 (lima) butir tes. Akan tetapi Kelima butir tes ini termasuk yang wajib dilaksanakan secara penuh, guna mengetahui kebugaran fisik seorang individu.

D. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini sumbernya adalah daripada perolehan belajar siswa yang berwujud nilai yang didapatkan dari kebugaran jasmani siswa, dan kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif dengan menentukan nilai yang didapatkan siswa pada saat pembelajaran kebugaran jasmani dengan metode fun post game.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat setelah peneliti menerapkan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran fun post game education yang didapatkan dari perolehan hasil tes dan non tes. Penelitian ini dilaksanakan secara dua tahap yaitu pre-test dan post-test, dimana hasil penelitian ini berasal dari hasil belajar kebugaran jasmani lewat diterapkannya model belajar fun post game pada

siswa kelas IV SD N 01 Bringin dengan mengukur 5 item indikator TKJI yaitu lari 30 meter, gantung siku tekuk, baring duduk, loncat tegak dan lari 600 meter. Pengetesan dilakukan pada 35 siswa kelas IV SDN 01 Bringin.

Deskripsi Kondisi Awal

Pelaksanaan pembelajaran kebugaran jasmani di kelas IV SDN 01 Bringin dinilai belum maksimal. Dimana gurunya belum menerapkan proses belajar mengajar yang inovatif dan variatif dalam metode pembelajaran, sehingga hal ini mengakibatkan minat belajar kurang serta siswa kurang memiliki antusias yang kemudian hal ini berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah.

Pada Pertemuan awal yaitu Lari 30 Meter siswa laki-laki dengan hasil tes lari 30 (tiga puluh) meter siswa putra SD Negeri 01 Bringin yang berjumlah 19 siswa dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat angka 4 sejumlah 7 atau 36,82%, siswa yang mendapat angka 3 sejumlah 3 siswa atau 15,78%, siswa yang mendapat angka 2 sejumlah 6 siswa atau 31,56%, dan siswa yang mendapat angka 1 sejumlah 3 siswa atau sebesar 15,78%.

Kemudian untuk siswi yang mendapat angka 4 sejumlah 3 atau 18,75%, siswi yang mendapat angka 3 sejumlah 4 siswi atau 25%, siswi yang mendapat angka 2 sejumlah 3 siswi atau 18,75%, dan siswi yang mendapat angka 1 sejumlah 6 siswai atau sebesar 37,5%.

Untuk hasil Pull Up dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat angka 5 sejumlah 2 siswa atau 10,52%, siswa yang mendapat angka 4 sejumlah 7 siswa atau 36,82%, siswa yang mendapat angka 3 sejumlah 4 siswa atau 21,04%, siswa yang mendapat angka 2 sejumlah 2 siswa atau 10,52%, dan siswa yang mendapat angka 1 sebanyak 2 siswa atau sebesar 10,52%.

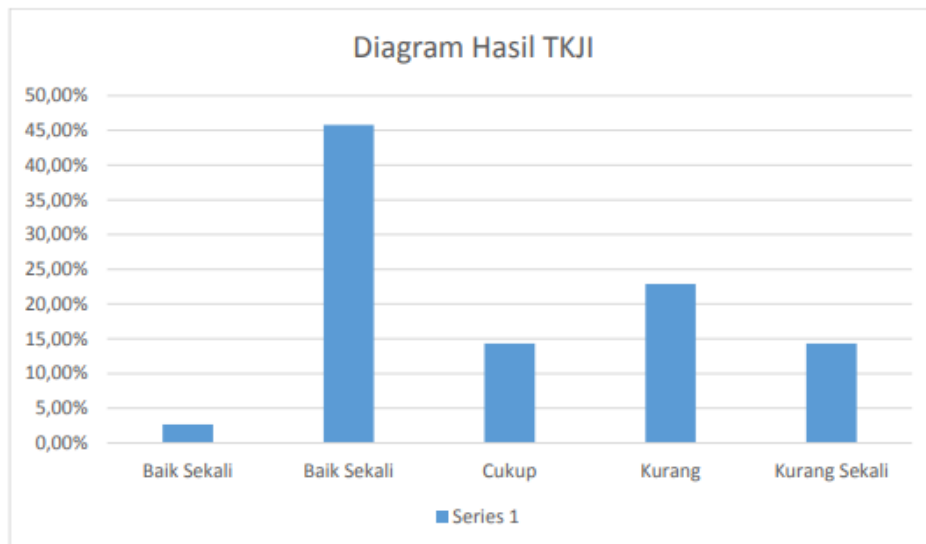
Sementara untuk siswi yang mendapat angka 4 sejumlah 2 atau 12,5%, siswi yang mendapat angka 3 sejumlah 7 siswi atau 43,75%, siswi yang mendapat angka 2 sejumlah 4 siswi atau 25%, dan siswi yang mendapat angka 1 sebanyak 3 siswa atau sebesar 18,75%.

Rekapitulasi Hasil Tes Pendidikan Jasmani SDN 01 Bringin

Rekapitulasi hasil Tes kebugaran Jasmani

No	Frekuensi	Persentase	Jumlah Nilai	Klasifikasi
1	1	2,86%	22-25	Baik Sekali (BS)
2	16	45,76%	18-21	Baik (B)
3	5	14,3%	14-17	Sedang (S)
4	8	22,88%	10-13	Kurang (K)
5	5	14,3%	5-9	Kurang Sekali (KS)
Jumlah	35	100%		

Sumber : Peneliti, 2022



Berdasarkan Tabel tersebut, bisa dilihat jika perolehan belajar kebugaran jasmani dengan mempergunakan model pembelajaran Fun Post Game sebagian besar (45,76%) atau sekitar 16 dari 35 siswa menunjukkan klasifikasi “Baik”, 2,86% atau sebanyak 1 siswa menunjukkan klasifikasi “Sangat Baik”, 14,3% atau sebesar 5 siswa menunjukkan klasifikasi “Sedang”, dan 5 siswa lainnya atau sebesar 14,3% menunjukkan klasifikasi “Kurang Sekali”.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IV SD N 01 Bringin menggunakan metode fun post game terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Model pembelajaran Fun Post game merupakan model pembelajaran yang merupakan bagian dari model fun teaching. Fun teaching termasuk tahapan belajar yang mana anak didik bisa merasa nyaman dalam pembelajaran sebab tidak adanya suatu penekanan terhadap siswa dalam belajar.

Menurut Sintaria (2016) fun teaching termasuk metode pembelajaran yang dirancang guna mencipta suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam melaksanakan pembelajaran, memberi rangsangan dan stimulus serta siswa dapat terlibat secara penuh dengan materi yang tengah diberikan. Model pembelajaran ini merupakan permainan dari dasar olahraga atletik yang didalamnya berisi lari 30 m, Pull up, Sit up, Vertical Jump, dan Lari 600 m. permainan ini tergolong dari post yang memiliki perintah berbeda dari masing-masing post yang ada antara satu dengan yang lain namun saling berangkaian.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilaksanakan pada setiap siklus 54 menggunakan metode fun post game menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis aktivitas belajar siswa diperoleh bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas IV SD N 01 Bringin dengan menggunakan metode fun post game guna meningkatkan Kebugaran jasmani siswa. Hal ini dapat dilihat dari setiap perubahan sikap siswa dalam proses pembelajaran dimana siswa lebih aktif dan lebih fokus terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Hasil belajar siswa pada siklus I dengan kategori “Kurang Baik” meningkat pada siklus II dengan kategori “baik”. Ketuntasan siklus I, sebagian besar siswa 11,43% atau sekitar 4 dari 35 siswa menunjukkan klasifikasi “baik”, 28,57% atau sebesar 10 siswa menunjukkan klasifikasi “Sedang”, 51,43% atau sebanyak 18 siswa menunjukkan klasifikasi “kurang” dan 3 siswa lainnya atau sebesar 8,57% menunjukkan klasifikasi “Kurang Sekali”.

Sehingga hasil ketuntasan pada siklus pertama dinilai belum sukses, maka peneliti perlu melakukan tindakan perbaikan pada siklus II. Selanjutnya, ketuntasan pada siklus II sebagian besar siswa (45,76%) atau sekitar 16 dari 35 siswa menunjukkan klasifikasi “Baik”, 2,86% atau sebanyak

1 siswa menunjukkan klasifikasi “Sangat Baik”, 14,3% atau sebesar 5 siswa menunjukkan klasifikasi “Sedang”, dan 5 siswa lainnya atau sebesar 14,3% menunjukkan klasifikasi “Kurang Sekali”. Sehingga hasil ketuntasan pada siklus II dengan mempergunakan metode picture and picture untuk meningkatkan Kebugaran jasmani siswa di kelas IV SD N 01 Bringin dapat dikatakan berhasil dan tidak perlu lagi dilakukan tindakan atau siklus berikutnya.

Berdasar dari perolehan diatas, ternyata relevan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Ishak (2017). Adapun hasil yang diperoleh yaitu terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar shooting siswa dalam permainan sepakbola, maka dapat dikatakan metode pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap Hasil belajar Shooting ke gawang dalam permainan sepakbola.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasar dari perolehan dan juga hasil dari dikumpulkannya informasi dan data yang telah ada maka bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut ini :

1. Hasil belajar siswa siswa dalam pembelajaran kebugaran jasmani dengan menggunakan model fun post game mengalami peningkatan, dimana pada siklus I dengan klasifikasi “Kurang” meningkat pada siklus II dengan kategori “baik”. Ketuntasan siklus I, sebagian besar siswa 51,43% atau sekitar 18 dari 35 siswa menunjukkan klasifikasi “kurang”.
2. Sedangkan pada siklus II sebagian besar siswa (45,76%) atau sekitar 16 dari 35 siswa menunjukkan klasifikasi “Baik”.
3. Adapun peningkatan aktivitas siswa dapat dibuktikan dengan munculnya indikator - indikator seperti: memperhatikan penjelasan guru, siswa mengikuti jalannya proses pembelajaran, menunjukkan sikap yang bersungguh-sungguh, serta siswa lebih aktif dan lebih fokus terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan simpulan dan penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model fun post game dalam pembelajaran menulis cerita, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Hasil tersebut dapat digunakan sebagai gambaran dari hasil belajar siswa kelas IV SD N 01 Bringin, sehingga guru dapat melakukan upaya-upaya dalam meningkatkan kebugaran jasmani bagi siswa yang diasuh
2. Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran fun psot game dalam pembelajaran kebugaran jasmani kedepannya dan guru harus lebih kreatif dan variatif dalam melakukan pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.