

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Menurut hasil pengolahan dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa implementasi model *TGFU* berpengaruh signifikan dalam pembelajaran permainan invasi di sekolah dasar. Implementasi model *TGFU* ini bisa dikatakan tepat sasaran karena sesuai dengan perkembangan motorik siswa sekolah dasar. Selain sesuai dengan perkembangan motorik siswa sekolah dasar, model *TGFU* ini sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang senang belajar dengan bermain. Dengan bermain, *mood* siswa akan berubah ke arah positif, dan dengan perasaan siswa yang positif ini, siswa akan mudah menerima dan memahami pembelajaran yang dibimbing oleh guru.

Pada dasarnya, siswa usia sekolah dasar suka bermain, dan lebih mudah mengingat permainan dibandingkan dengan menghafal sebuah materi pembelajaran. Akan tetapi, jika sebuah materi pembelajaran ini disampaikan dengan model pembelajaran yang menyenangkan, bukan hal mustahil jika anak-anak menghafal materi tersebut. Model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi presentase keberhasilan sebuah pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa salah satu model pembelajaran yang tepat untuk siswa usia sekolah dasar, yaitu *Teaching Games For Understanding (TGFU)*, karena model pembelajaran ini sesuai dengan perkembangan motorik dan karakteristik usia tersebut. Dan dengan model *TGFU*, permainan invasi yang notabene sulit dan membingungkan bagi siswa sekolah dasar, akan mudah dipahami dan dilakukan menggunakan model pembelajaran ini.

#### **5.2 Implikasi**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah peneliti lakukan, penelitian ini memiliki implikasi, yaitu implementasi model *TGFU* berpengaruh secara signifikan dalam pembelajaran permainan invasi. Hal semacam implementasi model *TGFU* ini perlu dipertimbangkan dan dikaji lagi oleh tenaga pendidik baik guru pendidikan jasmani maupun pelatih olahraga, karena model *TGFU* ini bisa

dikatakan cukup efektif dan mudah diserap bagi usia siswa sekolah dasar sehingga tujuan pendidikan jasmani dapat tercapai dengan baik.

### 5.3 Rekomendasi

Berikut adalah beberapa rekomendasi yang ingin peneliti ungkapkan, khususnya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru pendidikan jasmani
  - a. Memberikan model pembelajaran yang tidak jauh-jauh dari bermain, karena bermain adalah karakteristik siswa sekolah dasar.
  - b. Selalu memperhatikan suasana kelas, agar siswa dapat menerima materi dengan baik, jika suasana kelas sudah dirasa kurang nyaman, maka guru berhak memberikan sebuah permainan/*ice breaking*.
  - c. Memberikan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan motorik siswa pada usia tersebut.
  - d. Memberikan model *Teaching Games For Understanding* dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang bermuatan permainan, salah satunya permainan invasi.

#### 2. Bagi pembaca

Penelitian yang berjudul “Implementasi Model *TGFU* Dalam Pembelajaran Permainan Invasi Di Sekolah Dasar” dapat dijadikan acuan dan bahan pertimbangan pemberian model *TGFU* di lingkungan pendidikan jasmani, karena model ini merupakan model yang cukup tepat digunakan untuk siswa sekolah dasar, terlebih saat materi permainan termasuk permainan invasi.

### 5.4 Kelemahan Penelitian

Semua penelitian pasti memiliki kelemahannya masing-masing, tak terkecuali dengan penelitian ini. Kelemahan dalam penelitian ini adalah:

1. Diharapkan permainan invasi yang digunakan tidak hanya *soccer like games* dan *handball like games*.
2. Penelitian selanjutnya sebaiknya menggunakan variabel lain.
3. Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya menggunakan jumlah sampel yang lebih banyak.