

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data diperoleh jawaban atas pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diajukan. Jawaban atas pertanyaan penelitian ini sekaligus merupakan kesimpulan. Adapun kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran Penjas dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan *self-esteem* pada siswa SMK.
2. Pembelajaran penjas dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan *self-esteem* pada siswa SMK.
3. Pembelajaran penjas dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* memberikan pengaruh yang positif terhadap keterampilan bola voli siswa SMK.
4. Pembelajaran penjas dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* memberikan pengaruh yang positif terhadap keterampilan bola voli siswa SMK.
5. Pembelajaran penjas dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* memberikan pengaruh positif lebih baik

Dani Setiawan, 2014

*Pengaruh Model Teaching Games For Understanding (TTGfU) dan Model Direct Instruction Terhadap Self-esteem dan Keterampilan Bola Voli di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dibandingkan pembelajaran penjas dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* terhadap pengembangan *self-esteem* siswa SMK.

6. Pembelajaran penjas dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* memberikan pengaruh positif lebih baik dibandingkan pembelajaran penjas dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* terhadap keterampilan bola voli siswa SMK.

## B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, penulis mengajukan rekomendasi bagi guru pendidikan jasmani sebagai berikut:

1. Model pembelajaran adalah salah satu strategi yang efektif dalam mencapai tujuan belajar dalam keanekaragaman isi dari program pendidikan jasmani saat ini. Untuk itu, guru olahraga seyogyanya memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menjalankan proses pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Model *Teaching Games for Understanding* merupakan salah satu model pembelajaran dari sekian banyak model dalam penjas yang berorientasi pada belajar melalui pendekatan bermain. Melalui pendekatan bermain, diharapkan siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam aktivitas jasmani dan menumbuhkan sikap positif terhadap kegiatan pembelajaran penjas yang berdampak pada peningkatan jumlah aktif belajar atau berlatih tugas gerak,

sehingga siswa memiliki pengalaman belajar atau berlatih yang lebih banyak dalam penguasaan tugas gerak yang disampaikan dan diinstruksikan oleh guru.

3. Melalui model *Teaching Games for Understanding*, aktivitas olahraga dirancang dalam suatu proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan yang mampu menghasilkan rasa senang, edukatif, menarik atau menantang, dan dapat pula membina kesehatan dan mengembangkan *self-esteem* siswa.
4. Berdasarkan kajian dari beberapa penelitian sebelumnya dan hasil dari penelitian yang penulis lakukan mengenai model pembelajaran *Direct Instruction* dan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*, dapat disimpulkan bahwa model *Teaching Games for Understanding* memberikan pengalaman gerak, pengembangan karakter moral, pengembangan kepribadian, dan mengembangkan sikap positif atau lebih singkatnya mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dibandingkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction*. Untuk itu, mudah-mudahan penelitian ini mampu menjadi inspirasi, referensi dan masukan bagi rekan-rekan guru olahraga untuk terus mengembangkan kemampuan mengajarnya, sehingga tujuan pendidikan jasmani yang hakiki dapat tercapai dengan efektif dan efisien.