

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Faktor keunggulan model TGFU yaitu unggul dalam strategi pembelajaran, modifikasi permainan dan peralatan, unsur kesenangan, perencanaan tindakan, berpikir secara strategis, sistematis prinsip-prinsip bermain, kesadaran taktik terencana, permasalahan taktis, dan tingkat keahlian serta umpan balik pertanyaan. Situasi pembelajaran TGFU berbasis pada prinsip bermain, pemecahan masalah dan pemilihan solusi atas apa yang akan dilakukan dan diyakini benar.

Berpikir kritis berupa pengambilan keputusan merupakan salah satu pilar dasar dari pengembangan suatu permainan, sehingga model TGFU dapat mengembangkan kemampuan Berpikir kritis juga akan mempengaruhi terhadap peningkatan pengetahuan keterampilan taktis-taktis yang diperlukan dalam setiap permainan pendidikan jasmani.

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang telah di paparkan di BAB 1, yaitu mengetahui berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGFU) dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Lembang maka berdasarkan pengolahan dan analisis data serta pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) berpengaruh positif dan menghasilkan data yang signifikan terhadap berpikir kritis pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Mengenai hasil dari penelitian dan pengolahan data yang telah dideskripsikan pada Bab IV mengenai Pengaruh Model Pembelajaran Permainan/*Teaching Game For Understanding* (TGFU) Terhadap Berfikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Lembang Pada Pembelajaran PJOK selama 12 pertemuan. Tidak terlepas dari kreatifitas guru dan peneliti dalam merancang dengan baik, sehingga hal ini menjadi lebih baik dibandingkan sebelum di berikan *treatment* model pembelajaran TGFU jadi bisa dikatakan penerapan

model pembelajaran TGFU memberikan pengaruh dalam mengembangkan berpikir kritis pada siswa di SMPN 3 Lembang.

5.2 Saran

1. Pemberian materi ketika menerapkan model Pembelajaran TGFU selanjutnya menyiapkan lebih banyak lagi permainan serta lebih menarik lagi agar siswa tidak mudah bosan ketika pembelajaran.
2. Permainan yang di berikan kepada siswa di setiap pertemuan di awali dengan permainan yang mudah terlebih dahulu.
3. Seorang guru disarankan agar menerapkan model pembelajaran TGFU pada pembelajaran PJOK karena dapat menciptakan pembelajaran yang menarik.
4. Untuk peneliti selanjutnya dapat meneliti lebih lanjut mengenai berpikir kritis dengan model pembelajaran yang lain.