

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data yang diambil terdapat temuan penelitian yang telah dilakukan adalah terlihat peningkatan hasil belajar siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada permainan invasi.

Pada akhir siklus I menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Namun masih ada beberapa hasil belajar siswa yang belum tuntas pada ketiga aspek tersebut. Selanjutnya pada akhir siklus II, peserta didik mengalami peningkatan yang sangat baik terlihat dari hasil belajar yang didapatkan sudah memenuhi ketuntasan yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamennt*.

Dengan demikian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada permainan invasi terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil siswa mampu memenuhi beberapa aspek dalam hasil belajar tersebut yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

5.2 Implikasi

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran permainan invasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hal itu dapat dilihat dari indikator yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada saat pelaksanaan siklus dan tindakan yang meningkat tiap pertemuannya. Dengan demikian penerapan model pembelajaran dalam pembelajaran haruslah diperhatikan oleh seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan juga menjadikan pembelajaran yang aktif, dan juga menyenangkan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas maka peneliti memberikan rekomendasi yang dapat dijadikan masukan untuk pihak-pihak terkait dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani terhadap hasil belajar siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Adapun beberapa rekomendasi dari peneliti sebagai berikut.

1. Kepala sekolah

Perlu adanya penyediaan fasilitas sarana dan prasarana untuk pengajaran Pendidikan jasmani yang lengkap untuk menunjang pembelajaran yang akan dilakukan.

2. Guru

Harus dapat mengembangkan dan mengoptimalkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang sesuai dengan situasi dan kondisi saat itu sehingga berperan dalam keberhasilan siswa khususnya dalam peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran permainan invasi.

3. Peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya perlu adanya penambahan variabel lain yang lebih menyempurnakan pada aspek lain sehingga adanya pengaruh langsung.