

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) pada penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) Terhadap Keterampilan Bermain Kasti Siswa SDN Heuleut I Majalengka, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Perencanaan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) pada penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran kasti, yang meliputi pembuatan RPP, serta pemanfaatan strategi pembelajaran yang ideal untuk siswa memiliki keterampilan bermain yang baik dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dan dibuktikan dengan adanya peningkatan penilalain perencanaan pada setiap tindakan siklusnya, guru selalu mendapatkan proses peningkatan yang baik
- 2) Pelaksanaan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) pada penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran kasti, dapat membantu dan meningkatkan kinerja guru dan siswa dalam permasalahan keterampilan bermain. Hal ini dibuktikan pada setiap pelaksanaan tindakan siklusnya, kegiatan guru dan siswa menjadi lebih efektif dan lebih aktif dalam pembelajaran yang menyelesaikan masalah keterampilan bermain siswa yang kurang didalam pembelajaran PJOK.
- 3) Aktivitas siswa yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) pada penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran kasti sangat tepat sasaran. Terlihat di setiap proses tindakan siklusnya, siswa mengalami perubahan dan pengembangan dalam keterampilan bermainnya, dan juga siswa mudah beradaptasi dengan pengetahuan yang diperoleh pada saat pembelajaran.

- 4) Hasil Belajar siswa yang dilakukan dalam penelitian tindakan (PTK) pada penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran kasti, mengalami peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada setiap tindakan siklusnya. terlihat pada proses tindakan berlangsung, setiap siklusnya siswa dapat memahami dan cepat tanggap dalam pembelajaran yang diberikan guru sehingga pada saat penilaian hasil belajar siswa dapat memberikan hasil yang baik. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) untuk meningkatkan keterampilan bermain juga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## 5.2 Implikasi

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya pro-aktif untuk mengatasi masalah kurangnya keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran PJOK pada materi permainan kasti. Kajian ini dapat menjadi referensi atau bahan diskusi yang sangat baik untuk meningkatkan mutu pendidikan dan hasil pembelajaran pendidikan jasmani. Kendala yang muncul dalam dunia pendidikan mempunyai banyak segi dan mencakup permasalahan seperti kurangnya fasilitas, kurangnya infrastruktur, dan terbatasnya kapasitas guru dalam berinovasi. Oleh karena itu, peneliti juga harus menciptakan sumber daya pendidikan, seperti materi tambahan untuk bidang khusus pada pembelajaran kasti, untuk meningkatkan pengalaman belajar. Sekolah diharapkan fokus pada kebutuhan pembelajaran siswa, dan guru berupaya meningkatkan kualitas dan pengetahuan melalui teknik kreatif dan baru untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Meskipun terdapat kendala selama penelitian, penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran kasti terbukti menjadi solusi yang tepat untuk permasalahan yang ditemukan di lingkungan sekolah. Metode ini tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan bermain siswa, namun juga meningkatkan hasil belajar siswa dan memotivasi siswa untuk giat belajar khususnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani dalam materi permainan kasti.

### 5.3 Rekomendasi

Salah satu usulan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) di SDN Heuleut I Majalengka adalah menerapkan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran kasti. Beberapa rekomendasi telah dikemukakan yang mungkin dapat memberikan gagasan untuk perbaikan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, seperti:

#### 1) Bagi Guru

- a) Tugas guru sebagai fasilitator adalah mampu memperbarui gaya mengajarnya yang tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif dan lebih baik.
- b) Kreativitas guru dalam melakukan inovasi pembelajaran harus terus diperbarui agar selalu menarik dan siswa tidak bosan.
- c) Penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) merupakan salah satu metode yang dapat dijadikan solusi dalam pembelajaran khususnya dalam meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran kasti.
- d) Guru hendaknya berperan sebagai pemimpin dan motivator dalam proses penanganan permasalahan sosial yang dihadapi siswa di lingkungan sekolah, guna mengurangi kejadian perundungan di kalangan siswa serta membantu siswa menjadi orang yang baik dalam berkata dan berperilaku.

#### 2) Bagi Siswa

- a) Siswa diharapkan lebih aktif dan berani berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, khususnya dalam permainan kasti, agar proses pembelajaran dengan model TGUFU dapat berjalan optimal.
- b) Siswa diharapkan tidak hanya fokus pada teknik bermain saja, tetapi juga memahami konsep dan strategi dalam permainan kasti sesuai pendekatan model TGUFU, seperti kerjasama tim, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah saat bermain.

- c) Siswa diharapkan terus menumbuhkan sikap sportivitas, menghargai teman, serta mampu bekerja sama dalam tim ketika bermain kasti maupun dalam aktivitas pembelajaran lainnya.
- d) Siswa diharapkan dapat menjadikan kegiatan pembelajaran permainan kasti sebagai sarana untuk melatih keterampilan motorik, ketangkasan, kelincahan, serta kebugaran jasmani secara menyenangkan.

### **3) Bagi Peneliti**

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) merupakan salah satu metode yang dapat dijadikan solusi dalam pembelajaran khususnya dalam meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran kasti.
- b) Peneliti selanjutnya dituntut untuk memperbanyak referensi kreatifnya agar hasil penelitiannya lebih optimal.