

## **BAB V**

### **SIMPULAN & SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Mengacu pada analisis data dan pembahasan yang sudah di susun serta sudah diuji pada bagian sebelumnya terkait pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam pendidikan jasmani, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam pendidikan jasmani. Di lihat dari pengolahan data menggunakan uji *paired sample t-test* dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *team game tournament* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam pendidikan jasmani di sekolah SMP Islam Abata.
2. Besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam pendidikan jasmani di sekolah SMP Islam Abata di lakukan dengan uji *R-Square*. Hasil dari uji R menunjukan adanya peningkatan rasa percaya diri siswa. Peningkatan serta perubahan tersebut merupakan pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam pendidikan jasmani. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam pendidikan jasmani memiliki pengaruh sebesar.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dijabarkan sebelumnya, peneliti menyusun beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang terkait dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam hal peningkatan kepercayaan diri siswa melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Saran-saran ini diharapkan dapat

Ahmad Saripudin, 2025

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA DALAM PENDIDIKAN JASMANI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

menjadi bahan pertimbangan sekaligus rekomendasi untuk penerapan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna.

### **5.2.1 Bagi Guru Pendidikan Jasmani**

Sebagai alternatif untuk pendekatan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), guru dapat menggunakan model ini untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, terutama melalui partisipasi mereka dalam diskusi, kerja kelompok, dan kompetisi yang sehat.

### **5.2.2 Bagi Siswa**

Siswa diharapkan mampu mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, tidak hanya sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai pelaku utama dalam pembentukan karakter dan keterampilan sosialnya. Dengan diterapkannya model pembelajaran TGT, siswa diharapkan dapat mengembangkan kepercayaan diri dalam bentuk keberanian tampil, kerja sama tim, serta kemampuan berkomunikasi yang baik dengan teman sekelompoknya.

Model TGT juga mendorong siswa untuk tidak takut melakukan kesalahan, karena proses belajar dilakukan secara bersama-sama dalam suasana yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat mengurangi rasa cemas, malu, atau takut gagal yang selama ini sering menjadi penghambat siswa dalam mengikuti kegiatan jasmani secara optimal.

### **5.2.3 Bagi Sekolah**

Sekolah harus mendukung penggunaan model pembelajaran inovatif seperti pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai dan mendidik guru tentang cara merancang pembelajaran kooperatif. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong pertumbuhan karakter positif, termasuk kepercayaan diri siswa.

### **5.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini memiliki ruang lingkup yang masih terbatas, baik dari segi jumlah sampel, waktu pelaksanaan, maupun variabel yang dikaji. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lanjutan dengan memperluas cakupan, seperti meneliti di jenjang pendidikan yang berbeda (SD,

*Ahmad Saripudin, 2025*

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA DALAM PENDIDIKAN JASMANI**

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

SMA, atau Perguruan Tinggi), atau menggunakan desain penelitian yang lebih kompleks, misalnya dengan menggunakan kelompok kontrol atau metode eksperimen murni.

Selain itu, peneliti juga dapat mengembangkan kajian terhadap variabel-variabel lain yang mungkin dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran TGT, seperti motivasi belajar, keterampilan sosial, hasil belajar kognitif, kerja sama tim, serta kedisiplinan siswa. Hal ini penting agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang manfaat dan kekurangan dari model pembelajaran ini dalam konteks pendidikan jasmani.

Peneliti selanjutnya juga diharapkan menggunakan instrumen yang lebih beragam, seperti observasi langsung, wawancara mendalam, atau dokumentasi video untuk memperkaya data dan memberikan gambaran yang lebih holistik terhadap dinamika pembelajaran yang terjadi di kelas.