

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan observasi dengan menggunakan *Game performance Assesment Instrument* (GPAI) serta analisis data angket dengan taraf signifikansi 0,05 dari proses pra-siklus, siklus 1 hingga siklus 2 maka dapat dinyatakan bahwa “*Teaching Game for Understanding* (TGFU) dalam permainan bolavoli dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan motivasi belajar”.

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil akhir yang didapatkan membuktikan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas XII di SMAN 1 Margahayu, Kabupaten Bandung.

B. SARAN

Berdasarkan pembahasan dan simpulan yang telah peneliti uraikan sebelumnya, peneliti akan menyampaikan beberapa saran. Saran-saran yang disampaikan diharapkan dijadikan masukan ataupun sebagai kajian untuk penelitian selanjutnya. Saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Guru pendidikan jasmani dapat menggunakan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) untuk mengembangkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Jika penelitian serupa dilakukan kembali, maka peneliti selanjutnya perlu memerhatikan syarat-syarat berikut ini:
 - a. Penambahan alokasi jumlah pertemuan untuk *treatment*;
 - b. Model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) dapat diujikan pada keterampilan individu lainnya baik pada bidang afektif maupun pada bidang lainnya dalam pendidikan jasmani.