

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan terhadap hasil pelaksanaan tindakan dengan menggunakan penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournamen pada materi kebugaran jasmani untuk meningkatkan kebugaran dalam pendidikan jasmani di siswa kelas V SDN Kadujajarg II, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

##### 1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu menggunakan materi-materi pembelajaran kebugaran dengan bentuk latihan dalam meningkatkan kelincahan untuk dalam kebugaran jasmani dilakukan dengan mempersiapkan strategi pembelajaran untuk bisa menyampaikan bahan ajar kepada siswa. Perencanaan yang dibuat dalam pembelajaran ini sama halnya seperti perencanaan yang dibuat dalam keseharian guru mengajar. Namun pada pelaksanaan ini ada beberapa srategi yang telah dirancang untuk lebih meningkatkan pemahaman dan aktivitas siswa dalam melakukan berbagai macam lari untuk meningkatkan kelincahan anak dalam kebugaran dalam pendidikan jasmani

Setelah pelaksanaan tindakan IPKG 1 dari tiga siklus selesai dan satu data akhir, maka didapat hasil penilaian perencanaan tindakan yang dinilai oleh guru penjas sebagai observer sebagai berikut ini:

Hasil observasi terhadap perencanaantindakan pada tiap siklus yang telah dilaksanakan sebanyak tiga siklus, maka diperoleh hasil perencanaan tindakan mulai siklus I sebanyak 52.3% aspek yang telah dilaksanakan, pada siklus II 60.75% aspek yang dilaksanakan, dan pada siklus III mencapai 96.5% dan data akhir 97.95% atau seluruh aspek yang telah ditetapkan bisa dilaksanakan oleh guru dengan baik.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran, penggunaan, media, model pembelajaran atau metode yang dimodifikasi yaitu dengan model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan aturan yang telah ditentukan. Secara garis besar proses pembelajaran ini sebagai berikut.

Pada kegiatan inti siklus I guru memberikan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan media kapur gambar pada pembelajaran lari envelop. Siklus II memberikan model pembelajaran TGT (*teams Games Tournament*) dengan media kerucut atletik dan alas segitiga pada pembelajaran lari zig-zag. Siklus III memberikan model pembelajaran TGT (*teams Games Tournament*) dengan media kapur gambar pada pembelajaran lari boomerang. Dan pada data akhir memberikan model pembelajaran TGT (*teams Games Tournament*) dengan media alas segitiga pada pembelajaran *shuttle-run*.

Berdasarkan hasil penilaian pelaksanaan tindakan IPKG 2 dari tiga siklus dan satu data akhir yang telah dinilai guru penjas sebagai observer, maka didapat hasil sebagai berikut ini:

Hasil observasi terhadap kinerja guru pada tiap siklus yang telah dilaksanakan sebanyak tiga siklus, maka diperoleh hasil pelaksanaan tindakan mulai siklus I sebanyak 51.6% aspek yang telah dilaksanakan, lalu pada siklus II 67.04% aspek yang dilaksanakan, dan pada siklus III mencapai 90.00% aspek yang telah ditetapkan bisa dilaksanakan oleh guru dengan baik sekali, dan yang terakhir data akhir yaitu 97.08% seluruh aspek yang telah ditetapkan bisa dilaksanakan oleh guru dengan baik sekali.

## 3. Aktivitas siswa

Dalam hal aktivitas siswa, penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) telah memberikan hasil yang positif terhadap proses pembelajaran siswa, yaitu meningkatnya aktivitas siswa selama pembelajaran dengan aspek yang diamati yaitu aspek kejujuran, disiplin, dan kerjasama. Hasil analisis dari

tiga siklus yang telah dilaksanakan, menunjukkan peningkatan kualitas aktivitas siswa dari proses sebelum diberikan tindakan. Pada siklus I siswa yang mendapat kriteria B ( Baik ) 7 orang atau 40.90%, siklus II 16 orang atau 72.72%, pada siklus III 19 orang atau 86.36% dan data akhir 20 orang atau 90.90%.

#### 4. Hasil Tes Belajar Siswa

Untuk kemampuan siswa dalam melakukan lari envelop, lari *zig-zag*, lari boomerang dan *shuttle-run* dari setiap siklusnya mengalami peningkatan yang baik yaitu mulai dari siklus I dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 6 orang atau 31.81 %, pada siklus II 14 orang atau 63.63%, pada siklus III 29 orang atau 86.36%, dan di data akhir ada 21 orang atau 95.45% dan hanya dua orang yang tidak tuntas. Anak-anak ini kurang nyaplatihandayatahan, sehinggasangatsulituntukmembuatnyaseperti yang lain. Mungkin ini juga dipengaruhi kebiasaan yang di lingkungan tinggal, atau dari karakteristik masakecilnya yang kurang asupan nutrisi atau orang tua yang memanjakandengankurangnyacamelatihanakdalamprogresdalamperkembangananak, jadianakinimemilikipertumbuhan yang lemahdanseningsakit-sakit tan menyebabkandayatahantubuhnyaalemahsehinggaantusiasdalamberolahraganyakurang.

Dengan demikian penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam materi kebugaran jasmani dapat meningkatkan kelincahan anak pada siswa kelas V SDN Kadujajar II Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi kebugaran dalam pendidikan jasmani pada siswa kelas V Kadujajar II, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

Berdasarkan hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) telah memberikan perubahan dan hasil yang positif terhadap proses dan hasil pembelajaran kebugaran jasmani dalam melatih kelincahan anak. Dengan demikian penggunaan model atau metode yang tepat dapat diterapkan pada materi kebugaran jasman dalam penjas.

Berdasarkan uraian di atas maka diharapkan :

#### 1. Untuk Guru Penjas

Pada saat menerapkan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) atau metode baru pada materi kebugaran menerapkan peran dan tanggungjawab guru penjas sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Tugas guru penjas dalam menerapkan penggunaan model atau metode yang tepat untuk pembelajaran adalah sebagai motivator, mediator, dan fasilitator. Kemampuan siswa dalam berlari mengukur tingkat kelincahan anak masih kurang untuk itu digunakan

#### 2. Bagi Siswa

Pentingnya penerapan model atau metode pembelajaran yang dalam pembelajaran kebugaran jasmani, karena dengan adanya pembelajaran yang sungguh-sungguh dalam pola metode yang baru dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), sehingga siswa memiliki kemampuan untuk menemukan sendiri pengetahuan yang mereka pelajari dan meningkatkan kemampuan kecepatannya.

#### 3. Untuk Sekolah

Lembaga sekolah hendaknya mampu membuka diri untuk menerima inovasi pembelajaran yang baru. Penggunaan metode yaitu menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) hendaknya dapat disosialisasikan lebih lanjut karena penggunaan metode yang selaras pada pembelajarannya yang baru ini menunjukkan efektivitas bagi perolehan hasil belajar siswa, baik dilihat dari pengaruh terhadap pemahaman materi pembelajaran maupun dilihat dari pengembangan aktivitas belajar yang sangat bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

#### 4. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan landasan atau acuan bagi peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan pengembangan penggunaan metode yang dibuat secara variatif dengan penggunaan pembelajaran yang tepat khususnya dalam penggunaan metode yang yaitu menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

