

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan hasil observasi dan pembahasan pada bab IV atas penelitian yang penulis lakukan mengenai pembelajaran tenis meja di SMP Negeri 9 Purwakarta dengan menggunakan model pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) melalui tindakan dalam 3 siklus, maka penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan terhadap hasil belajar pada domain kognitif siswa kelas VII SMPN 9 Purwakarta melalui implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja. Dari hasil pengamatan siklus 1 diperoleh sebanyak 21 orang (66%) yang lulus memperoleh nilai diatas (KKM:70) dengan nilai rata-rata 71. Siklus ke-2 sebanyak 27 orang (84%) lulus dengan nilai rata-rata 77.
2. Terjadi peningkatan terhadap hasil belajar pada domain psikomotor siswa kelas VII SMPN 9 Purwakarta melalui implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja Hasil pengamatan siklus 1 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa diperoleh sebanyak 22 siswa (69%) dinyatakan lulus dengan nilai rata-rata 72. Siklus ke-2 jumlah siswa yang lulus 25 siswa (78%) dengan nilai rata-rata 73.
3. Terjadi peningkatan terhadap hasil belajar pada domain afektif siswa kelas VII SMPN 9 Purwakarta melalui implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tenis meja. Hal ini ditunjukkan berdasar analisis data setelah pengamatan bahwa hasil belajar siswa pada siklus 1 adalah sebanyak 24 orang siswa (75%) lulus pada tes pengamatan sikap (afektif) dengan rata-rata nilai 73. Pada siklus ke-2 adalah 28 orang (88%), rata-rata nilai 76.
4. Domain afektif mengalami peningkatan yang paling tinggi dari domain kognitif dan psikomotor. Hal ini menunjukkan bahwa para siswa menyenangi pembelajaran tenis meja menggunakan model pembelajaran dan pemahaman

B. Rekomendasi

Ada beberapa hal yang dapat disampaikan peneliti sebagai rekomendasi atau masukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Seharusnya sudah mulai ada perhatian yang serius dari guru terhadap pemahaman penggunaan model-model dan pendekatan pembelajaran yang bisa diterapkan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran.
2. Implementasi pembelajaran dan pemahaman permainan (TGfU) tidak hanya diterapkan pada saat mengajar materi tenis meja saja, tetapi pada materi penjas yang lainnya, agar dapat mencapai tujuan pendidikan secara menyeluruh pada domain kognitif, psikomotor dan afektif.
3. Mendiskusikan dengan rekan guru penjaskes lain dalam satu sekolah maupun dalam kegiatan MGMP, tentang bagaimana mengajarkan materi pelajaran penjaskes dengan Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan PAIKEM untuk setiap kompetensi dasar.
4. Keterlibatan warga sekolah terhadap pelaksanaan pembelajaran harus dijadikan prioritas sehingga akan membawa kepada pencapaian hasil pembelajaran yang sesuai dengan harapan.
5. Perlu adanya dukungan, perhatian, komitmen serta sumbangsih dari pihak pemerintah, Dinas Pendidikan Kebudayaan Pemuda dan Olahraga, kepala sekolah, komite sekolah, dunia usaha dan masyarakat termasuk induk cabang olahraga yang diajarkan di sekolah dalam hal peningkatan kualitas pendidikan, pemenuhan sarana dan prasarana olahraga yang memadai yang sesuai dengan standar sarana dan prasarana sekolah, serta pencapaian tujuan pendidikan nasional yang senantiasa menjadi harapan bersama bangsa dan negara yaitu terbinanya watak generasi muda penerus bangsa melalui pendidikan yang beragama, bermoral dan berbudi luhur bukan hanya dari aspek kognitifnya saja tetapi aspek psikomotor dan afektif.
6. Perlu adanya kreativitas, inovasi dan pembaharuan dari guru, siswa maupun dari seluruh komponen yang terlibat dalam dunia pendidikan untuk menciptakan, mengembangkan, memodifikasi proses pembelajaran sehingga lebih bermakna bagi peningkatan kualitas penyelenggaraan kegiatan belajar

Citra Sandra Irani, 2013

Implementasi Pembelajaran Dan Pemahaman Permainan (TGfU) Tenis Meja Pada Siswa SMP Kelas VII Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

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

mengajar agar motivasi siswa dan partisipasi seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani semakin meningkat.

7. Karena perkembangan dunia pendidikan dewasa ini dituntut ilmu pengetahuan yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi, jangan sampai guru penjasorkes ketinggalan mengenai perkembangan penemuan ilmu pengetahuan terbaru.
8. Bagi penelitian lanjutan, dengan berdasar kepada keterbatasan penelitian yaitu dari segi terbatasnya sampel penelitian, terbatasnya mengkaji seluruh teknik dalam permainan tenis meja dan tidak dapat menjangkau kajian taktik dan strategi dalam permainan tenis meja, direkomendasikan agar kajian mengenai hasil pembelajaran ini dilakukan bukan hanya pada teknik pukulan *forehand* dan *backhand drive*, *service forehand no spin*, melainkan juga dapat dilakukan pada teknik-teknik pukulan lainnya seperti *push*, *block*, *chop*, *flick*, *dropshot*, *loop*, *smash* dan lain-lain.
9. Penelitian agar dikembangkan lagi sampai pada segi kewilayahan sampel bukan hanya dilakukan pada siswa sekolah, tetapi pada PTM (Persatuan Tenis Meja) atau diperluas sampai dengan tingkat yang lebih luas yaitu para atlet atau masyarakat. Sehingga dapat dikaji faktor-faktor lainnya yang diasumsi mempengaruhi hasil pembelajaran, minat atau motivasi, nilai-nilai kerjasama, kreativitas, pemecahan masalah dan lain-lain.