

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data melalui prosedur statistika, bahwa dari hasil *pretest* dan *posttest* tes angket partisipasi aktif belajar gerak siswa, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran *teaching game for understanding* (TGfU) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap partisipasi aktif belajar gerak siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Pasundan 3 Cimahi.
2. Pembelajaran tradisional tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap partisipasi aktif belajar gerak siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Pasundan 3 Cimahi.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran *teaching game for understanding* (TGfU) dengan pembelajaran tradisional terhadap partisipasi aktif belajar gerak siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Pasundan 3 Cimahi.

#### B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mengemukakan beberapa implikasi. Aspek kebaruan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu:

1. Pembelajaran *teaching game for understanding* (TGfU) merupakan salah satu pembelajaran yang dirasa cocok diterapkan di sekolah dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Terutama pada pembelajaran olahraga permainan, baik permainan bola besar maupun permainan bola kecil. Karena dalam pembelajaran TGfU mampu membangun atau mencipta suasana pembelajaran menjadi lebih variatif yang dikemas dalam bentuk-bentuk permainan sederhana mampu membuat siswa mempunyai berbagai bentuk pengalaman belajar gerak.

2. Pembelajaran *teaching game for understanding* (TGfU) merupakan salah satu cara yang mana antara siswa dan guru mampu berkolaborasi buah pikir atau ide-ide kreatif dalam setiap penampilan tugas gerak. Menemukan apa yang kita tidak ketahui, dan menerapkan apa yang kita ketahui.
3. Pembelajaran *teaching game for understanding* (TGfU) merupakan salah satu cara untuk mendukung jalannya proses pembelajaran pendidikan jasmani, dengan rencana pembelajaran yang terprogram serta suasana pembelajaran yang disituasikan dengan baik maka akan tercipta partisipasi aktif belajar gerak siswa dengan baik pula.

### C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mengemukakan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi siswa-siswi diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam proses belajar, terutama dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Siswa dapat mengekspresikan ide-ide pemikiran yang dapat diungkapkan untuk menampilkan tugas belajar gerak.
2. Bagi guru-guru pendidikan jasmani dan lembaga-lembaga pendidikan, diharapkan penelitian ini menjadi masukan untuk mengembangkan pembelajaran *teaching game for understanding* (TGfU) khususnya dalam pembelajaran olahraga permainan. Tentunya dalam sebuah proses pembelajaran guru mengharapkan respon yang baik dari siswa, begitupun siswa selalu mengharapkan suasana pembelajaran yang variatif atau tidak monoton.
3. Bagi rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian mengenai pembelajaran TGfU harus bisa lebih baik lagi termasuk pemahaman yang tinggi mengenai TGfU. Sehingga hasil yang tercapai dapat sesuai dengan apa yang diharapkan.