

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* dapat mengembangkan nilai kerjasama dan keterampilan bermain dalam pembelajaran permainan bulutangkis, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil pembelajaran pada peserta didik kelas V A SD Negeri 053 Cisitu Bandung. Pemilihan materi ajar yang menarik dan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik merupakan salah satu faktor pendukung utama yang dapat mencapai keberhasilan belajar pada setiap siswa. Pembelajaran permainan bulutangkis merupakan permainan yang sudah tidak asing lagi bagi anak Sekolah Dasar, meskipun pada dasarnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah masih sangat terbatas. Namun keterbatasan ini bukanlah suatu hambatan, banyak hal yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi semenarik mungkin ditengah keterbatasan dan tentunya akan memberikan perubahan atau perkembangan pada peserta didik terkait hasil belajar yang didapatkan. Melalui model *TGT* respon siswa terhadap tugas gerak yang diberikan sangat baik, sikap dan respon merupakan salah satu potensi untuk menciptakan situasi pembelajaran yang efektif sehingga tujuan pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan di lapangan, adanya peningkatan dari hasil penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran permainan bulutangkis berkelompok yang disederhanakan dari mulai lapangan sampai aturan bermain untuk memudahkan peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran, sehingga dapat mengembangkan nilai kerjasama dan keterampilan bermain pada setiap siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT* ini dirasa tepat jika diterapkan di Sekolah Dasar, dengan melibatkan kelompok kecil serta nilai kompetitif dalam proses pembelajarannya akan mampu membantu peserta didik menumbuhkan sifat bersaing secara sportif untuk mengembangkan nilai-nilai kerjasama dan

keterampilan bermain melalui kepedulian dengan membantu membenarkan kesalahan tugas gerak yang dilakukan anggota kelompoknya, dimana setiap siswa akan lebih semangat dan termotivasi untuk memperbaiki dengan arahan-arahan yang diberikan teman sebaya, sehingga hal tersebut dapat memacu siswa untuk meningkatkan keterampilan bermainnya melalui kerjasama antar teman, tuntutan saling membenarkan satu sama lain sangat diperlukan dalam hal ini, untuk kepentingan tim meraih poin terbesar pada tournament yang akan berlangsung di akhir pembelajaran.

Pembelajaran permainan bulutangkis merupakan salah satu pembelajaran yang perlu diajarkan di sekolah-sekolah mulai dari Sekolah Dasar, agar pembelajaran di sekolah tidak membosankan dengan mengajarkan permainan itu itu saja, dengan tujuan memberikan pengalaman dan pengetahuan yang baru bagi setiap siswanya. Selain itu, perlu adanya pembelajaran permainan bulutangkis yaitu untuk mengetahui sejauh mana minat dan bakat, serta meningkatkan prestasi dan motivasi bagi setiap siswa. Hal ini bisa menjadi acuan bagi sekolah untuk memilih serta mengetahui siswa yang memiliki bakat terpendam, karena permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang di pertandingkan pada olimpiade olahraga siswa nasional (O2SN).

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama 5 tindakan, peneliti memberikan rekomendasi sebagai masukan dan saran. Peneliti berharap hal ini dapat bermanfaat untuk semua orang, khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi pembaca. Adapun beberapa hal yang akan peneliti paparkan, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian serupa, peneliti menyarankan untuk memahami dan menelaah mengenai model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* dan materi yang akan diajarkan mengenai pembelajaran permainan bulutangkis yang tentu harus dipelajari lebih dalam mulai dari strategi, jenis pukulan, berbagai teknik dasar, aturan bermain, dan lain sebagainya yang bersangkutan dengan permainan bulutangkis.

2. Bagi kepala Sekolah SD Negeri 053 Cisititu Kota Bandung, peneliti menyarankan untuk lebih memperhatikan program pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Penjas).
3. Bagi Guru Penjas harus lebih tepat dalam memilih model pembelajaran sesuai dengan materi ajar yang akan disampaikan dan kemampuan siswa, salah satunya membuat program pembelajaran yang sederhana namun tetap menarik dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah di sediakan oleh sekolah. Jika pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan, maka hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar setiap siswa, tentunya sesuai dengan apa yang menjadi tujuan keberhasilan yang diberikan guru terhadap peserta didik.