

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Secara keseluruhan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan jumlah waktu aktif belajar siswa dalam keseluruhan, baik putra maupun putri didalam pembelajaran aktivitas permainan invasi (bolabasket dan futsal) dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)*, seluruh hasil penelitian yang dilakukan oleh guru (peneliti) bisa diamati dari perolehan hasil observasi jumlah waktu aktif belajar (JWAB) sebesar 44% untuk aktivitas permainan futsal dan 52% untuk aktivitas permainan bolabasket di siklus yang pertama, kemudian meningkat menjadi 55,6% untuk aktivitas permainan futsal dan 59% untuk aktivitas permainan bolabasket di siklus yang kedua. Selain itu dengan meningkatnya jumlah waktu aktif belajar siswa dalam permainan invasi (bolabasket dan futsal) juga berpengaruh terhadap keterampilan bermainnya, hal ini dapat diamati melalui hasil rata – rata skor tes keterampilan bermain sebesar 49,2 untuk aktivitas permainan futsal dan 50,3 untuk aktivitas permainan bolabasket di siklus yang pertama, lalu meningkat menjadi 50,13 untuk aktivitas permainan futsal dan 51,4 untuk aktivitas permainan bolabasket di siklus yang kedua. Dengan demikian implementasi model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)* dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa (JWAB) dalam aktivitas permainan invasi (bolabasket dan futsal) pada siswa kelas VIII G di SMP Negeri 21 Bandung.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan temuan guru (peneliti) dilapangan yang pada data – data yang diperoleh serta dalam rangka membantu meningkatkan dan mengatasi hambatan – hambatan pada kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani yaitu pembelajaran aktivitas permainan invasi (bolabasket dan futsal) di SMP Negeri 21 Bandung maka penulis mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat perbaikan pada proses pembelajaran pendidikan jasmani yaitu sebagai berikut:

1. Guru pendidikan jasmani dapat menerapkan model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)* dalam pembelajaran aktivitas permainan invasi (bolabasket dan futsal) untuk menghindari waktu tunggu anak lebih banyak.
2. Diharapkan dalam pembelajaran, guru pendidikan jasmani dapat selalu berkreasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa serta memicu siswa untuk aktif dalam setiap pembelajaran aktivitas permainan invasi (bolabasket dan futsal)