

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Fokus penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil keterampilan sosial siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Kota Sukabumi. Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dengan demikian hal ini dapat menjadi solusi dan mengisi kekosongan implementasi *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang selama ini masih menunjukkan inkonsistensi hasil dari beberapa penelitian terdahulu. Adapun secara terperinci berikut penulis sampaikan simpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan peningkatan keterampilan sosial antara model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan model *Direct Instruction* (DI) yang berarti bahwa secara keseluruhan hasil keterampilan sosial siswa yang diajar melalui pendekatan pembelajaran TGfU lebih baik daripada siswa yang diajar melalui model *Direct Instruction* (DI). Pengaruh yang lebih besar terhadap perkembangan hasil keterampilan sosial siswa dikarenakan intervensi dari pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU), model pembelajaran yang mengutamakan bermain dengan sistem pembelajaran dan kinerja pengambilan keputusan dan keterampilan merupakan pemecahan masalah sebagai upaya untuk mempengaruhi keterampilan bermain siswa, sehingga siswa yang pasif menjadi aktif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dan kebugaran jasmani terhadap hasil keterampilan sosial siswa Melalui penelitian ini terbukti bahwa kedua model pembelajaran antara *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI), keduanya memberikan peningkatan pada keterampilan sosial siswa. Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) memiliki nilai

positif yaitu pembelajaran yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain, guru lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan dengan memberikan contoh-contoh seperti yang terjadi pada pembelajaran yang berbasis teknik. Dengan sistem pembelajaran seperti itu, siswa lebih mudah dalam mempelajari suatu materi dan membuat siswa lebih aktif dan berinteraksi dengan temannya. Sedangkan nilai positif dari model pembelajaran DI, mampu membuat siswa mau tidak mau harus mengikuti semua intruksi dari guru tersebut, hal itu merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran pendidikan jasmani terutama pada siswa yang memiliki kebugaran jasmani rendah. Kebugaran jasmani merupakan unsur yang sangat penting yang harus dimiliki seseorang siswa untuk bisa melakukan aktivitas dengan baik, oleh karena itu diperlukan pembinaan dan pemeliharaan kebugaran jasmani siswa. Untuk keberhasilan pelaksanaan tugas ini perlu adanya kesesuaian antara syarat yang harus dipenuhi oleh si pelaksana yaitu yang bersifat anatomis dan fisiologis terhadap macam dan intensitas tugas fisik yang harus dilaksanakan. Ketika siswa memiliki kondisi kebugaran jasmani yang baik, mereka cenderung akan aktif dan berinteraksi dengan siswa lainya dan mengikuti semua intruksi dari guru dan bersedia menyelesaikan semua tugas geraknya. Sedangkan siswa yang tidak memiliki kondisi kebugaran jasmani rendah cenderung akan melakukan kegiatan yang sebaliknya.

3. Terdapat perbedaan pengaruh antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) yang memiliki kebugaran jasmani tinggi terhadap hasil peningkatan keterampilan sosial siswa. Melalui penelitian ini diketahui dengan jelas bahwa siswa dengan kebugaran jasmani tinggi dalam kelompok model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) mengalami peningkatan lebih besar dibandingkan dengan siswa kebugaran jasmani tinggi dalam kelompok model pembelajaran *Direct Instruction* (DI). Hal itu disebabkan dari karakteristik dan tahapan pembelajaran dari kedua model pembelajaran tersebut, *Teaching Games for Understanding* (TGfU) lebih menekankan pada keaktifan siswa. Siswa

mampu mengembangkan tidak hanya sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik, hal itu terlihat seperti: siswa mempelajari semua tugas gerak dengan semangat tanpa mengeluh, ketika ada siswa mengalami kegagalan atau tidak mencapai batas skor tugas gerak pertama, ia mau mengulanginya kembali dan paling penting tidak pernah mengganggu temannya bahkan mau menolong teman yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Berbeda halnya dengan siswa kebugaran jasmani tinggi dalam kelompok model pembelajaran *Direct Instruction* (DI), mereka cenderung merasa nyaman dalam proses pembelajaran *Direct Instruction* (DI), karena nantinya guru akan memberikan segala informasi atau pengetahuan kepada mereka, apabila mereka melakukan kesalahan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, maka guru akan memberikan koreksi secara langsung. Hal itulah, yang menyebabkan hasil peningkatan keterampilan sosial pada siswa kebugaran jasmani tinggi dalam kelompok model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) mengalami peningkatan lebih kecil dari pada siswa dengan kebugaran jasmani tinggi dalam kelompok model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

4. Tidak terdapat perbedaan peningkatan keterampilan sosial antara model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) pada siswa yang memiliki kebugaran jasmani rendah. Meskipun secara hitungan statistika tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, namun melalui penelitian ini diketahui bahwa siswa dengan kebugaran jasmani rendah dalam kelompok model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) lebih kecil sedikit mengalami peningkatan dibandingkan dengan siswa kebugaran jasmani rendah dalam kelompok model pembelajaran *Direct Instruction* (DI). Hal tersebut terjadi karena siswa dengan kebugaran jasmani rendah belajar dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merasa bosan setiap saat harus mengikuti pembelajaran yang aktif, prinsip-prinsip bermain, berlaku untuk semua olahraga permainan, membentuk dasar bagi pembelajaran taktis pada permainan tersebut, misalnya melakukan

tekanan ke daerah lawan lebih banyak sebagai hasil belajar taktis tentang bagaimana melakukan serangan balik. Tentu saja berbagai rencana dalam permainan tidak selalu berjalan mulus dan taktik mesti diubah sesuai kebutuhan saat itu. Perlu ditambahkan bahwa kesadaran taktis harus menjadi pemahaman awal dari kelemahan lawan misalnya passing yang jelek, spike yang tidak sesuai, segan menerima bola yang sulit (*hard ball*), namun hal ini tidak boleh merusak permainan yang mestinya dimodifikasi untuk memulihkan sifat kompetitif dari sebuah permainan. sehingga mereka cenderung kurang semangat dalam melaksanakan pembelajaran. Sama halnya dengan siswa yang memiliki kondisi kebugaran jasmani rendah dalam kelompok model pembelajaran *Direct Instruction (DI)*, ketika di awal pembelajaran mereka terlihat enggan mendengarkan penjelasan guru, sering bercanda ketika melakukan peregangan, namun karena model pembelajaran ini memiliki sistem *teacher centered* atau instruksi langsung yang bersifat tegas dari seorang guru, maka para siswa terpaksa mengikuti semua yang diperintahkan oleh guru tersebut. Dengan penggunaan intruksi langsung dari guru, siswa secara bertahap mau mengerjakan semua tugas gerak.

5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan, maka implikasi dalam penelitian ini adalah bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* merupakan kerangka pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, hal itu dapat tercapai karena proses pembelajaran yang dilakukan secara komperhensif dan berkelanjutan. Penelitian ini menjadi salah satu penelitian yang dapat menjawab kekosongan pada penelitian terdahulu, di mana hasil menunjukkan bahwa model pembelajaran TGfU memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan dalam domain afektif yaitu keterampilan sosial. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta dapat merubah paradigma guru pendidikan jasmani agar tidak selalu menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional atau DI. Apabila penelitian ini tidak dilakukan, maka kelemahan proses pembelajaran pendidikan jasmani akan terus berlangsung dan akan sangat merugikan bagi dunia pendidikan jasmani khususnya pendidikan jasmani di Kota Sukabumi, karena hasil perkembangan

keterampilan sosial siswa tidak akan pernah tercapai secara optimal.

Pada model pembelajaran TGfU, siswa diarahkan untuk dapat mentransfer pemahaman dan penampilannya sepanjang memungkinkan artinya jika suatu permainan berada dalam kelompok yang sama dengan permainan yang lain, dan mempunyai masalah taktikal yang sama, maka dapat membantu siswa dalam belajar dan mentransfer ke permainan yang lain sehingga mengurangi waktu yang diperlukan untuk menjadi terampil dalam permainan yang baru. Selain itu, melalui model pembelajaran TGfU dapat mengarahkan siswa untuk menjadi pemain yang baik dari suatu permainan dan tidak bergantung pada guru dalam berpartisipasi dan membuat keputusan. Model pembelajaran TGfU juga menekankan pada bentuk latihan permainan untuk menunjang pada keterampilan pada bentuk permainan yang sebenarnya. Model pembelajaran dengan bentuk permainan atau *games* ini tentunya memberikan dampak positif bagi keterampilan sosial siswa. Hal ini tergambar jelas bahwa model pembelajaran TGfU dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dari segi *main effect* (dampak utama) yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif berupa pemahaman taktikal permainan, dan kemampuan psikomotorik siswa dalam hal kemampuan geraknya, kemudian dari segi *nurturant effect* (dampak pengiring) adalah dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa meliputi aspek komunikasi, kerjasama, tanggung jawab, kemampuan mengendalikan diri yang terjadi ketika adanya interaksi pada saat aktivitas permainan yang dimainkan.

Implikasi hasil penelitian terhadap penerapan praktis diantaranya adalah agar Guru dapat mengidentifikasi tingkat kebugaran jasmani dahulu sebelum memutuskan tujuan dan model pembelajaran yang digunakan, kemudian setelah diperoleh gambaran kondisi kebugaran jasmani siswa dapat ditentukan model pembelajaran mana yang dianggap paling sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa karena pada dasarnya setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berharga bagi para pihak yang terkait dengan ruang lingkup pendidikan jasmani serta dapat dijadikan bahan masukan dalam strategi belajar mengajar bagi para guru pendidikan jasmani di sekolah.

5.3. Rekomendasi

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan, terutama sebagai inovasi dalam pendidikan jasmani. Kemudian saran peneliti bagi guru Pendidikan jasmani agar dapat secara kontinu menerapkan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Saran peneliti bagi siswa, agar terus menjaga dan mampu meningkatkan kondisi kebugaran jasmani secara mandiri, sehingga nantinya siswa mampu meraih prestasi akademik yang tinggi. Saran peneliti bagi penelitian selanjutnya, agar dapat melengkapi *gap* atau limitasi yang terdapat dalam penelitian ini, ada beberapa *gap* yang peneliti catat, antara lain: diharapkan agar lebih mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas lagi dengan menambahkan variabel tambahan seperti melihat hasil dari segi jenis kelamin, membandingkan hasil antara siswa yang berada didaerah perkotaan dan pedesaan. Penelitian di masa mendatang perlu dilakukan, seperti membandingkan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan model pembelajaran lain, misalnya *TPSR*, *PBL*, *PJBL*, *PSI*, *SEM* atau mencoba membuat modul pembelajaran yang bersifat e-learning.