

BAB V

KE SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berlandaskan hasil penelitian dan analisis data sudah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan, yakni:

1. Terdapat beda yang signifikan dalam dampak antara model TGT dan TGfU pada hasil belajar permainan *rounders*. Model TGT memperlihatkan hasil yang lebih baik daripada model TGfU dalam hal hasil belajar *rounders*.
2. Terdapat interaksi antar model pembelajaran TGT dan TGfU dan minat belajar yang mempengaruhi hasil belajar permainan *rounders*.
3. Terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar permainan *rounders* antara siswa dengan minat tinggi yang memakai model TGT dan TGfU. Model belajar TGT memberikan hasil yang lebih baik daripada model TGfU pada siswa yang mempunyai minat tinggi.
4. Tidak ada perbedaan pengaruh hasil belajar permainan *rounders* antara model TGfU dan model TGT pada kelompok siswa yang mempunyai minat rendah.

5.2 Implikasi

Berlandaskan kesimpulan dari hasil penelitian terkait, implikasi dari penelitian ini ialah berikut ini.

1. Implikasi Teoritis

Hasil mengungkapkan pengaplikasian model TGfU dan TGT memiliki pengaruh yang signifikan dan berbeda dalam peningkatan hasil belajar permainan *rounders*. Ini menunjukkan bahwa dalam latihan permainan *rounders*, model TGT

lebih efektif menambah hasil belajar. Model belajar TGT terbukti memberikan dampak signifikan pada peningkatan hasil belajar permainan *rounders*.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dengan praktis bisa dijadikan pertimbangan untuk pengajar memilih model pembelajaran yang sesuai dalam menambah hasil belajar murid dalam permainan *rounders*. Dengan demikian, siswa lebih aktif ikutserta saat belajar dan mencapai hasil yang diharapkan oleh pengajar.

5.3 Saran

Berlandaskan hasil penelitian, disarankan pada pengajaran PJOK dan peneliti lain guna mempertimbangkan unsur berikut.

1. Guru PJOK di Sekolah Dasar

Berlandaskan hasil penelitian, terbukti bahwa model TGT lebih efektif dibanding model TGfU. Oleh karena itu, disarankan kepada pengajar PJOK untuk menerapkan model TGfU pada upaya menambah hasil belajar permainan *rounders*.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Hasil penelitian ini menunjukkan model belajar TGT adalah yang paling efektif pada murid dengan minat tinggi, sementara TGfU lebih efektif pada murid dengan minat rendah. Temuan ini merupakan kajian empiris yang dapat digunakan oleh sebagian periset di bidang pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar untuk melakukan inovasi dalam perbaikan pembelajaran Pendidikan Jasmani pada murid Sekolah Dasar.
- b. Bagi penelliti yang berencana guna melanjutkan atau mereplikasi studi ini, disarankan untuk membandingkannya dengan model pembelajaran

kooperatif lainnya. Hal ini akan membantu peneliti mengetahui model mana lebih efektif menambah hasil belajar siswa, terkhusus pada permainan *rounders*.

