

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan serta perhitungan dan analisis data dari hasil pengukuran. Proses pelaksanaan pada kegiatan model pembelajaran *inquiry* berbasis video dengan melakukan 3 indikator keterampilan bermain yang telah ditentukan yaitu peserta didik mampu mengambil keputusan (*decision making*), peserta didik mampu melaksanakan keterampilan (*skill execution*), peserta didik mampu member dukungan (*support*).

Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa model Pembelajaran *inquiry* berbasis video memberikan pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar bermain futsal pada siswa SMPN 1 Kutawaringin yang mengikuti ekstrakurikuler futsal.

5.2 Implikasi

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran sehingga tujuan Pembelajaran dapat tercapai salah satunya yaitu mempengaruhi hasil belajar bermain futsal siswa. Hal itu dapat dilihat dari indikator yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada saat pelaksanaan tes awal dan tes ahir dengan nilai rata – rata dari *decision making* sebesar 1,64, *skill execution* sebesar 1,72 dan *support* sebesar 1,67. Dengan demikian penerapan model pembelajaran haruslah diperhatikan oleh seorang guru untuk menghasilkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, efektif dan efisien khususnya pada cabang olahraga futsal.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang agar dapat untuk lebih diperhatikan bagi peneliti-peneliti yang akan datang dalam lebih menyempurnakan penelitiannya karena penelitian ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang perlu terus diperbaiki dalam penelitian-penelitian kedepannya. Beberapa keterbatasan dalam penelitian tersebut, antara lain :

1. Perlu adanya penambahan variabel lain yang lebih menyempurnakan pada aspek lain sehingga adanya pengaruh langsung dan tidak langsung dalam mempengaruhi suatu variabel.
2. Sebagaimana media audio-visual yang lain, video dalam pembelajaran terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut.
3. Pemanfaatan video dalam pembelajaran juga terkesan memakan biaya yang tidak murah. Kemudian penayangannya pun cukup rumit karena membutuhkan peralatan pendukung lainnya seperti video player, gadget yang mempunyai memori card yang cukup besar untuk menyimpan video dan laptop untuk menayangkan kembali video tersebut.