

BAB VI

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

1.1.Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* berdasarkan teori *Development Appropriate Practice (DAP)* untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* siswa pada pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* berdasarkan teori *Appropriate Practice (DAP)* untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* siswa SD menggunakan model pengembangan *ADDIE* (2009) dengan tahapan: (1) Analisis; (2) Desain; (3) Pengembangan; (4) Evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa alur langkah pendekatan pembelajaran permainan dilengkapi dengan perangkat pembelajaran, ATP, modul ajar, video pembelajaran, desain lapangan dan media pembelajaran yang kemas dalam bentuk digital yaitu berupa sebuah aplikasi *android*.
2. Alur tahapan pendekatan pembelajaran permainan terdiri dari: (1) Pendahuluan; (2) Pembagian kelompok; (3) Permainan, yang terdiri dari 4 permainan yaitu permainan memindahkan cone level 1, permainan memindahkan cone level 2, permainan memindahkan cone level 3, dan permainan memindahkan cone level 4; (4) Asessment akhir; (5) Penutup.
3. Pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* berdasarkan teori *Appropriate Practice (DAP)* untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* siswa SD telah dinyatakan layak baik secara teoritis maupun secara praktis untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK materi permainan kelas 4 SD dengan kelayakan berdasarkan validasi materi dengan skor 62 atau sebesar 88,57%, skor validasi desain pembelajaran sebesar 52 atau 86,67%, dan skor validasi media pembelajaran sebesar 69 atau 92 %. Serta penilaian guru sebagai praktisi sebesar 91,02%.

4. Berdasarkan uji efektivitas yang sudah dilakukan pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* berdasarkan teori *Developmentally Appropriate Practice (DAP)* untuk meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* siswa SD efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* peserta didik. Hal ini dinyatakan berdasarkan hasil analisis statistik uji *t-paired* melalui angket motivasi belajar peserta didik yang menunjukkan adanya perbedaan secara signifikan nilai skor rata-rata motivasi belajar sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) dengan menggunakan pendekatan pembelajaran permainan dengan nilai *sig.*(2-tailed) sebesar 0.034. sedangkan pada hasil analisis statistik uji *t-paired* melalui angket *life skills* peserta didik yang menunjukkan adanya perbedaan secara signifikan nilai skor rata-rata *life skills* peserta didik sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) dengan menggunakan pendekatan pembelajaran permainan dengan nilai *sig.*(2-tailed) sebesar 0.000.

1.2.Implikasi

Implikasi penelitian ini mencakup aspek kegiatan pembelajaran di Sekolah, pengembangan kurikulum, peningkatan motivasi belajar dan *life skills* peserta didik dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar. Temuan ini memberikan landasan untuk:

1. Pembelajaran Permainan di Sekolah Dasar: Penggunaan pendekatan pembelajaran permainan di Sekolah menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif, efisien, inovatif dan menyenangkan yang dapat digunakan guru untuk pembelajaran permainan invasi di Sekolah Dasar.
2. Pengembangan Kurikulum: Pengembangan model pembelajaran permainan berbasis *android* melalui *DAP* untuk meningkatkan motivasi belajar dan terintegrasi *life skills* dapat menjadi dasar untuk pengembangan kurikulum pada materi dan mata pelajaran lain yang berfokus pada pengembangan keterampilan hidup lainnya pada tingkat pendidikan dasar.
3. Peningkatan motivasi belajar peserta didik: Langkah dan kegiatan pembelajaran dalam pendekatan pembelajaran permainan yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan memenuhi konsep *DAP* menjadikan pembelajaran PJOK materi permainan invasi efektif dan menarik

Mufakkirul Ardi, 2025

PENGEMBANGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN BERBASIS ANDROID MELALUI DEVELOPMENTALLY APPROPRIATE PRACTICE (DAP) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN LIFE SKILLS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sehingga meningkatkan motivasi dan minat peserta didik terhadap pembelajaran PJOK.

4. Pengembangan *life skills*: Peserta didik dapat mengembangkan keterampilan hidup seperti kerjasama tim, penetapan tujuan, pengelolaan waktu, keterampilan emosional, komunikasi interpersonal, keterampilan social, kepemimpinan, pemecahan masalah dan pengambilan keputusan melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran permainan yang sudah dikembangkan sehingga berdampak pada kehidupan jangka panjang peserta didik.

1.3. Rekomendasi

Beberapa saran yang diberikan peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Guru PJOK dapat menggunakan pendekatan pembelajaran pada materi permainan kelas IV SD yang meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* peserta didik, salah satunya adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran permainan berbasis *android* yang telah terbukti secara empiris berdasarkan hasil penelitian layak digunakan dalam pembelajaran PJOK dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan *life skills* peserta didik.
2. Guru PJOK memfasilitasi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi pada pembelajaran PJOK, seperti pembelajaran menggunakan *android*, ataupun melalui video pembelajaran yang menarik.
3. Kepala sekolah untuk dapat memfasilitasi pembelajaran PJOK di sekolah seperti pengadaan sarana dan prasarana pembelajaran PJOK secara lengkap termasuk penyediaan internet dan teknologi pendidikan lainnya seperti *infocus* dan computer.
4. Penelitian ini dilakukan di sekolah dasar di kecamatan janapria, dimana rata-rata peserta didik memiliki karakteristik yang sama dikarenakan kultur, lingkungan maupun cara belajar yang sama, sehingga hasil penelitian ini akan tidak jauh berbeda jika dilakukan pada SD dengan karakteristik siswa yang sama. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat diuji cobakan pada tempat atau daerah yang berbeda dengan karakteristik siswa yang berbeda untuk

Mufakkirul Ardi, 2025

PENGEMBANGAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN PERMAINAN BERBASIS ANDROID MELALUI DEVELOPMENTALLY APPROPRIATE PRACTICE (DAP) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN LIFE SKILLS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengetahui apakah pendekatan pembelajaran permainan ini benar-benar efektif dapat digunakan secara luas. Penelitian ini juga dilakukan sampai pada uji coba efektivitas dengan melibatkan satu kelas dengan metode *pre-eksperimental*, sehingga untuk penelitian selanjutnya dapat diuji cobakan dengan metode *true eksperiment*, *quasi eksperimen*, ataupun faktorial.

5. Aplikasi yang mewadahi seluruh perangkat pendekatan pembelajaran permainan hanya dapat diakses melalui *android* dengan minimum spesifikasi tipe *android* 4.0. untuk selanjutnya dapat diupgrade ke spesifikasi *android* terbaru dan juga *IOS* pada *Iphone*.