

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab IV, maka didapatkan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi sebagai berikut.

5.1 Kesimpulan

1. Terdapat perbedaan pengaruh *game situated learning* dan konvensional *learning* dalam tenis meja terhadap jumlah waktu aktif belajar.
2. Terdapat pengaruh *game situated learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar kognitif (penguasaan materi tenis meja).
3. Terdapat pengaruh *game situated learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar afektif (minat belajar).
4. Terdapat pengaruh *game situated learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar psikomotor (kemampuan dasar dan kemampuan bermain tenis meja).
5. Terdapat pengaruh konvensional *learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar kognitif (penguasaan materi tenis meja).
6. Terdapat pengaruh konvensional *learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar afektif (minat belajar).
7. Terdapat pengaruh konvensional *learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar psikomotor (kemampuan dasar dan kemampuan bermain tenis meja).
8. Terdapat perbedaan pengaruh *game situated learning* dan konvensional *learning* dalam tenis meja terhadap hasil belajar.

5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin mengemukakan beberapa implikasi. Adapun implikasi dari penelitian yang telah ditemukan yaitu sebagai berikut:

1. Untuk pihak sekolah agar lebih lagi memerhatikan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran, khususnya tenis meja agar proses pembelajaran semakin optimal dan menyediakan siswa banyak pilihan aktivitas untuk memenuhi kebutuhan gerakanya.

2. Untuk guru pendidikan jasmani agar semakin kreatif dan inovatif mendesain situasi belajar yang akan menunjang proses pembelajaran penjas, tidak jemu-jemu mencari jalan agar belajar siswa tetap menyenangkan meskipun dengan sarana prasarana penunjang pembelajaran penjas yang minim. Tetap berusaha dan berjuang memberi kesan pelajaran penjas yang menyenangkan agar penjas menjadi pelajaran yang akan tetap diminati siswa, serta selalu mau mengembangkan diri untuk peka dengan kebutuhan siswa masa kini.
3. Untuk siswa agar lebih bersemangat lagi belajar penjas dan menggerakkan badan lewat aktivitas yang ditawarkan oleh pelajaran pendidikan jasmani. Sehingga akan tetap terus sehat dan memiliki kebiasaan baik yang tertanam dan berakar untuk selalu sadar akan kebutuhan gerak dan menyenangi gerak untuk kesehatan dari sekarang sampai dewasa nanti.

5.3 Rekomendasi

Dari penelitian yang telah dilaksanakan ini, peneliti mengemukakan beberapa rekomendasi yakni:

1. Untuk peneliti yang berminat melakukan penelitian selanjutnya direkomendasikan agar melakukan penelitian dengan menerapkan *game situated learning* ke materi yang lain dan lebih banyak materi pelajaran penjas seperti materi net games, dll.
2. Untuk peneliti yang berminat melakukan penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk melihat ke variable terikat yang lain yang juga turut memengaruhi siswa dalam belajar penjas.
3. Minat belajar penjas harus terus dirangsang lewat pembelajaran yang menyenangkan dan pembelajaran yang memahami kebutuhan dan keadaan siswa.
4. Untuk para guru penjas dapat menerapkan *game situated learning* dalam penjas agar siswa lebih berminat mengikuti penjas dan kesenangan yang tercipta mendorong siswa lebih senang belajar untuk hasil belajar yang lebih baik.