

BAB V

SIMPULAN, LIMITASI DAN REKOMENDASI

A. SIMPULAN

Penelitian dengan Judul “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran dan Kemampuan Kognitif terhadap Pemahaman Pola-Pola Bermain Sepakbola dan berpikir Kritis” telah selesai dilakukan. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, maka di peroleh jawaban dari ke empat pertanyaan peneliti yang diajukan. Kesimpulan jawaban pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Secara keseluruhan, terdapat perbedaan pemahaman pola-pola bermain sepakbola dan berpikir kritis antara pendekatan pembelajaran Digital Games Based Learning dengan Audio Visual
2. Terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dengan kemampuan kognitif terhadap pemahaman pola-pola bermain sepakbola dan berpikir kritis.
3. Bagi siswa yang memiliki kemampuan kognitif tinggi, pemahaman pola-pola bermain sepakbola dan berpikir kritis dengan pendekatan pembelajaran Digital Games Based Learning lebih unggul dari Audio Visual.
4. Bagi siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah, pemahaman pola-pola bermain sepakbola dan berpikir kritis dengan pendekatan pembelajaran Digital Games Based Learning Visual lebih unggul dari Audio.

B. LIMITASI

Penulis menyadari bahwa penelitian ini jauh dari kata sempurna. Sebelum, selama dan setelah penelitian penulis mengalami kendala dan hambatan dalam berbagai hal. Berdasarkan diskusi dengan pembimbing dan penguji, penulis melakukan batasan penelitian yang dilakukan diantaranya; pendekatan pembelajaran yang digunakan tidak hanya mengukur kemampuan pengetahuan (kognitif) tetapi juga kemampuan sikap (afektif) dan kemampuan keterampilan (psikomotor) yang menjadi ciri khas mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pemilihan partisipan, populasi dan sampel penelitian tidak hanya kepada peserta didik

tetapi kepada atlet cabang olahraga sepakbola. Pemilihan materi pembelajaran bisa lebih variatif tidak saja permainan sepakbola tetapi materi lain seperti aktivitas beladiri, kebugaran jasmani, aktivitas ritmik, aktivitas air atau kesehatan. Instrumen penelitian tes berpikir kritis bersifat umum, harapannya yang spesifik sesuai dengan materi pembelajaran atau mata pelajaran yang diteliti. Alat dan media pembelajaran DGBL dan Audio Visual yang terbatas di sekolah dan rekomendasi untuk menggunakan aplikasi game yang terbaru agar fitur-fitur konsol game sesuai dengan perkembangan jaman.

C. REKOMENDASI

Dari hasil penelitian di harapkan oleh peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah, agar lebih menekankan mengenai hal-hal yang dapat mendukung terhadap pendekatan pembelajaran yang tepat kepada siswa supaya proses pembelajaran dapat menghasilkan tujuan pembelajaran yang optimal. Terutama sekolah yang mempunyai sumber daya manusia dan fasilitas lengkap untuk mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga, dan bagi sekolah yang tidak atau kurang sumber daya manusia dan fasilitas pembelajaran untuk penjasorkes supaya memperhatikan pendekatan pembelajaran tersebut guna tercapainya tujuan pembelajaran ke arah yang lebih baik lagi. Dengan adanya alternatif pendekatan pembelajaran yang bervariasi, guru dituntut untuk memakai secara optimal sesuai dengan tuntutan yang diberikan.
2. Bagi para guru pendidikan jasmani, agar lebih memperhatikan mengenai pendekatan pembelajaran yang digunakan pada saat proses belajar mengajar, hal ini dikarenakan pembelajaran penjas menuntut banyak kemampuan kognitif maka pemilihan pendekatan pembelajaran harus sangat diperhatikan supaya pencapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Bagi siswa, disarankan agar lebih bersemangat lagi dalam mengikuti pembelajaran penjas. Untuk memperoleh tingkat kemampuan kognitif dan

berpikir kritis yang baik, diperlukan kemauan dan keinginan untuk mempelajari segala sesuatu dengan lebih mendetail dan komprehensif

4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar lebih mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas lagi. Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini bisa dijadikan bahan rekomendasi untuk melaksanakan penelitian-penelitian lanjutan.