

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berlandaskan pada tujuan penelitian yang telah dipaparkan pada BAB I, yaitu untuk mengetahui dan menguji penggunaan media *Digital Game Base Learning* (DGBL) terhadap peningkatan motivasi belajar dan terhadap teknik dasar sepakbola pada siswa, maka berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, serta pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media *Digital Game Base Learning* (DGBL) memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi pada siswa.
2. Penggunaan media *Digital Game Base Learning* (DGBL) memberikan pengaruh terhadap teknik dasar sepakbola pada siswa.
3. Penggunaan media *Digital Game Base Learning* (DGBL) memberikan pengaruh yang lebih baik daripada pendekatan konvensional dalam meningkatkan motivasi dan teknik dasar sepakbola pada siswa.

#### **B. Saran**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, terdapat pengaruh penggunaan media *Digital Game Base Learning* (DGBL) terhadap peningkatan motivasi dan terhadap teknik dasar sepakbola pada siswa. Berlandaskan dari kesimpulan hasil penelitian yang telah penulis kemukakan, ada beberapa hal yang dapat disampaikan sebagai saran atau masukan yaitu, sebagai berikut:

1. Bagi guru pendidikan jasmani Sekolah Menengah Pertama (SMP), disarankan agar menerapkan penggunaan media *Digital Game Base Learning* (DGBL) dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa, karena memberikan dampak terhadap peningkatan rata-rata nilai motivasi siswa. Selain itu guru juga dapat menerapkan penggunaan media *Digital Game Base Learning* (DGBL) untuk meningkatkan teknik dasar sepakbola pada diri siswa karena memberikan dampak terhadap

peningkatan rata-rata nilai teknik dasar sepakbola. Penerapan penggunaan media *Digital Game Base Learning* (DGBL) yang disesuaikan dengan keadaan fasilitas dan perlengkapan yang ada di sekolah, akan menjadikan materi pembelajaran sepakbola lebih menarik dan digemari oleh semua siswa.

2. Bagi penelitian lebih lanjut, disarankan agar dikembangkan melalui kajian atau penggunaan variabel terikat yang berbeda seperti keterampilan teknik bermain atau variabel sikap lainnya.
3. Pada penelitian ini masih menggunakan satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol, pada penelitian berikutnya bisa dikembangkan dengan menggunakan dua kelompok eksperimen, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran lain, seperti model kooperatif, inkuiri, *TGFU*, *Pear teaching* dan sebagainya untuk dibandingkan dengan *Digital Game Base Learning* (DGBL).