BAB V
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Hasil peerhitungan yang telah dilakukan menunjukan hasil penelitian bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kecepatan dan ketepatan *Forehand Top Spin* tenis meja, selain itu media pembelajaran dan tingkat koordinasi memiliki interaksi terhadap peningkatan kecepatan dan ketepatan *Forehand Top Spin* tenis meja.

Hasil penelitian sedikit berbeda dengan hipotesis penelitian pada uji hipotesis ketiga dan keempat dimana pada hipotesis ketiga menunjukan tidak terdapat perbedaan pengaruh antara media pembelajaran terhadap kecepatan *Forehand Top Spin* tenis meja pada kelompok koordinasi tinggi, jika dilihat dari nilai rata-rata media pembelajaran *spongewheel* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *autorobot*. Sedangkan untuk ketepatan *Forehand Top Spin* tenis meja pada uji hipotesis tiga menunjukan hasil terdapat perbedaan pengaruh antara media pembelajaran terhadap ketepatan *Forehand Top Spin* tenis meja pada kelompok koordinasi tinggi, berdasarkan hasil perhitung media pembelajaran *autorobot* lebih berpengaruh siginifikan terhadap ketepatan *Forehand Top Spin* tenis meja pada kelompok koordinasi tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran *spongewheel*.

Pada hipotesis keempat untuk hasil perhitungan kecepatan *Forehand Top Spin* tenis meja menunjukan terdapat perbedaan pengaruh antara media pembelajaran *autorobot* dan *spongewheel* pada kelompok koordinasi rendah. Media pembelajaran *autorobot* lebih signifikan berpengaruh dibandingkan media pembelajaran *spongewheel* untuk meningkatkan kecepatan *Forehand Top Spin* tenis meja pada kelompok berkoordinasi rendah. Sedangkan untuk hasil perhitungan ketepatan *Forehand Top Spin* tenis meja menunjukkan tidak terdapat perbedaan pengaruh antara kedua media pembelajaran terhadap ketepatan *Forehand Top Spin* tenis meja pada kelompok berkoordinasi rendah, jika melihat nilai rata-rata media pembelajaran *spongewheel* lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran *autorobot* pada kelompok berkoordinasi rendah.

Diki Syafwan Subagja, 2019
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN KEMAMPUAN KOORDIANSI TERHADAP KECEPATAN DAN KETEPATAN FOREHAND TOP SPIN PERMAINAN TENIS MEJA
Universitas Pendidikan Indonesia | reposirory.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B. Implikasi

Implikasi yang dapat dikemukakan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran akan semakin meningkat karena dengan penggunaan media pembelajaran akan memberikan suasana baru pada siswa ketika belajar, selain itu juga penggunaan media pembelajaran akan memberikan motivasi lebih kepada siswa/atlet dan memberikan kemudahan bagi siswa/atlet dalam proses belajar.
2. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memberikan pengaruh yang sangat baik untuk peningkatan belajar siswa, salah satunya dengan memberikan media pembelajaran yang tepat bagi siswa/atlet dengan koordinasi tinggi dan rendah.

C. Rekomendasi

Berkaitan dengan hasil penelitian, maka penulis memberikan rekomendasi yang dapat dikemakakan sebagai berikut :

1. Bagi pelatih tenis meja dan pembaca umumnya, dalam proses pembelajaran tenis meja untuk meningkatkan keterampilan *Forehand Top Spin* tenis meja baik dari segi kecepatan dan ketepatan bisa menggunakan media pembelajaran *autorobot* dan *spongewheel* karena terbukti secara empiris memberikan pengaruh peningkatan terhadap *Forehand Top Spin* tenis meja.
2. Bagi atlet/siswa yang memiliki tingkat koordinasi tinggi bisa menggunakan media pembelajaran *spongewheel* untuk meningkatkan keterampilan kecepatan *Forehand Top Spin tenis* meja. Sedangkan bagi atlet/siswa yang memiliki koordinasi tinggi bisa menggunakan media pembelajaran *autorobot* untuk meningkatkan keterampilan ketepatan *Forehand Top Spin* tenis meja.
3. Bagi atlet/siswa yang memiliki tingkat koordinasi tinggi bisa menggunakan media pembelajaran *spongewheel* untuk meningkatkan keterampilan kecepatan *Forehand Top Spin* tenis meja dan penggunaan media pembelajaran autotbot untuk atlet yang memiliki koordinasi rendah. Sedangkan bagi atlet/siswa yang memiliki koordinasi tinggi bisa

menggunakan media pembelajaran *autorobot* untuk meningkatkan keterampilan ketepatan *Forehand Top Spin* tenis meja dan media pembelajaran *spongewheel* bagi atlet yang memiliki koordinasi rendah.

4. Bagi UKM Tenis Meja UPI Sumedang dapat dijadikan masukan bahwa penggunaan media pembelajaran *autorobot* dan *spongewheel* mampu meningkatkan keterampilan *Forehand Top Spin* tenis meja.
5. Bagi peneliti berikutnya yang berniat melakukan penelitian selanjutnya tentang keterampilan *Forehand Top Spin* tenis meja pada tingkat mahasiswa, bias menggunakan atribut penelitian dari sisi tinggi rendahnya stamina atlet.