

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Dalam penelitian ini mengungkap beberapa simpulan yang didapat dari hasil pengolahan analisis data dan teori-teori pendukung. Berdasarkan hasil pengolahan analisis data penelitian yang telah dilakukan diperoleh jawaban bahwa pendekatan kedua pendekatan permainan dan tingkat *intelligence quotient (IQ)* memiliki perbedaan pengaruh terhadap keterampilan bermain bolabasket, lalu secara keseluruhan pendekatan *Tactical Games Approach* lebih unggul dibandingkan pendekatan *Game Sense Approach* terhadap keterampilan bermain bolabasket.

Selain itu antara pendekatan permainan dan tingkat *intelligence quotient (IQ)* memiliki interaksi terhadap keterampilan bermain bolabasket pada atlet UKM bolabasket putri UPI Bandung. Selanjutnya hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *Tactical Games Approach* lebih baik diterapkan pada kelompok tingkat *intelligence quotient (IQ)* tinggi dan *Game Sense Approach* lebih baik diterapkan pada kelompok tingkat *intelligence quotient (IQ)* rendah.

Demikian pula, kesimpulan ini mengungkap fenomena keterampilan taktis merupakan salah faktor yang harus diperhatikan dan bisa diterapkan dengan menerapkan pendekatan-pendekatan permainan dalam proses latihan pada atlet bolabasket. Terkait dengan kecerdasan, seseorang yang memiliki kecerdasan tinggi akan mampu belajar cepat, serta berulang kali dapat memilih tindakan yang efektif dalam situasi yang rumit. Kecerdasan merupakan salah satu faktor yang sering menentukan kemenangan dalam pertandingan salah satunya dalam cabang olahraga seperti bolabasket. Aspek psikologis yang merupakan level *intelligence quotient (IQ)* merupakan elemen yang memiliki peran penting untuk keterampilan basket, terutama dalam menguasai dan menganalisis berbagai keterampilan gerakan dalam bolabasket.

Berbagai faktor seperti pendekatan permainan dan tingkat potensi kecerdasan dalam proses latihan harus dipertimbangkan agar kinerja kognisi (*cognitif performance*) dan keterampilan bermain seorang pemain bolabasket dapat dimaksimalkan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, implikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

5.2.1 Pemerintah

Bagi KEMENDIKBUD, sebagai pihak yang berwenang untuk kemajuan Pendidikan di Indonesia harus mengevaluasi kemajuan teknologi dan perkembangan keilmuan yang terus berkembang dilingkungan sekitar, hal tersebut dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang diterima secara luas. Salah satunya untuk pendekatan permainan yang dapat diterapkan di jenjang sekolah khususnya dalam pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.

Bagi KEMENPORA, sebagai pihak yang berwenang untuk kemajuan pemuda dan olahraga di Indonesia, kepemudaan dan keolahragaan Indonesia harus memiliki daytora saing yang besar. Hal tersebut bertujuan agar kepemudaan dan keolahragaan Indonesia dapat menghadapi tantangan besar seperti kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan di era global. Oleh karena itu sumbangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang keolahragaan agar diterapkan terutama mengenai pendekatan permainan dan tingkat *intelligence quotient (IQ)*.

Bagi KONI, sebagai lembaga yang mempunyai otorits keolahragaan di Indonesia yang berwenang memajukan prestasi Indonesia. Dewasa ini dalam persaingan olahraga prestasi begitu kuat, maka *sport intelligent* menjadi faktor yang penting dalam menyusun strategi dalam ajang kompetisi olahraga baik tingkat nasional dan internasional. Seperti yang diketahui dalam penelitian ini proses berlatih melibatkan pendekatan dan kemampuan otak untuk memaksimalkan kapasitas kemampuan otak, sehingga dapat meningkatkan prestasi. Dengan demikian pendekatan permainan dan tingkat *intelligence quotient (IQ)* merupakan salah satu yang dapat diadopsi untuk meningkatkan keterampilan bahkan prestasi atlet khususnya dalam olahraga permainan.

5.3 Rekomendasi

Dari penelitian yang sudah dilakukan pada atlet UKM bolabasket putri UPI Bandung, peneliti ingin menyampaikan beberapa rekomendasi yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pelatih dan seluruh bagian dalam pelatihan cabang olahraga bolabasket, penerapan pendekatan permainan dan tingkat *intelligence quotient (IQ)* dapat diterapkan dalam proses latihan mengembangkan pemahaman kemampuan taktis pemain pada saat bermain dalam permainan (*game*) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bermain dan prestasi atlet/pemain bolabasket. Pada kelompok yang memiliki tingkat *intelligence quotient (IQ)* tinggi pendekatan *Tactical Games Approach* lebih baik diterapkan sedangkan untuk pendekatan *Game Sense Approach* lebih baik diterapkan pada kelompok yang memiliki tingkat *intelligence quotient (IQ)* rendah.
2. Bagi Guru Pendidikan Jasmani dengan diterapkannya pendekatan permainan dan kemampuan *intelligence quotient (IQ)* dalam proses pembelajaran dapat dijadikan referensi bahan ajar di sekolah terutama dalam bidang pengajaran olahraga, karena tenaga pendidik memiliki kewajiban untuk memberikan kontribusi bagi perkembangan peserta didik. Untuk melaksanakan tugas tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas mutu pembelajaran dengan meningkatkan wawasan pengetahuan guru, sehingga dapat memberikan dampak baik bagi siswa-siswi yang mempunyai karakter agar berguna bagi bangsa dan negara.
3. Bagi atlet/pemain bolabasket dengan diterapkannya pendekatan permainan (*tactical games approach* dan *game sense approach*) dalam proses berlatih dan kemampuan *intelligence quotient (IQ)* dapat menjadikan proses pengembangan diri dan memberikan motivasi dalam proses latihan untuk meningkatkan pemahaman dan juga keterampilan dalam bermain bolabasket sebagai penunjang prestasi atlet bolabasket.
4. Bagi UKM bolabasket putri UPI Bandung dapat dijadikan sebagai masukan dan acuan untuk menerapkan pendekatan melalui permainan (*tactical games approach* dan *game sense approach*) dan tingkat kecerdasan yaitu *intelligence quotient (IQ)* dalam proses latihan yang dapat mempengaruhi keterampilan dalam bermain bolabasket.
5. Bagi Peneliti selanjutnya, dapat dilakukan penelitian mengenai penerapan pendekatan permainan (*tactical games approach* dan *game sense approach*) dan tingkat *intelligence quotient (IQ)* pada tingkatan yang lebih tinggi atau cabang

olahraga permainan lainnya yang belum diteliti dalam lingkup yang lebih luas berdasarkan kenyataan di lapangan dan teori-teori pendukung lainnya.