

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Yang menjadi fokus dalam penelitian sekaligus tujuan dari penelitian ini adalah menemukan program pelatihan mana yang lebih cocok dan berpengaruh besar pada wasit bola basket baik dari segi performa pada saat berada di lapangan maupun dari segi pemahaman peraturan permainan. Dari isu yang didapat bagaimana pemanfaatan teknologi bisa berpengaruh terhadap performa wasit bola basket yaitu dengan memanfaatkan program *asynchronous learning*, selain itu juga program pelatihan campuran yaitu pertemuan dengan tatap muka dan pemanfaatan teknologi untuk menggantikan pertemuan tatap muka, dan program yang terakhir dengan pertemuan tatap muka secara langsung.

5.1 Kesimpulan

Dari hasil temuan bahwa memang pemanfaatan teknologi *asynchronous learning* memiliki pengaruh yang signifikan, namun dari hasil program tersebut sedikit kurang efektif daripada metode campuran yang menerapkan pertemuan tatap muka secara langsung dan pemanfaatan teknologi untuk menggantikan pertemuan tatap muka. Ketika kedua program tersebut dibandingkan dengan program yang ketiga yaitu pelatihan dengan tatap muka secara langsung, program ketiga inilah yang memberikan pengaruh yang lebih banyak baik dari segi performa dalam memimpin pertandingan maupun dari segi pemahaman peraturan permainan.

Bahwa memang pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi *asynchronous learning* dapat meningkatkan partisipasi melalui kemudahan yang didapatkan, namun konten yang dicerna tidak maksimal hanya sebatas pada apa yang diberikan oleh pengajar atau pelatih melalui media elektronik. Pada program *asynchronous learning* memerlukan perencanaan, pemantauan, dan kontrol yang kuat untuk membuat program tersebut menjadi lebih efektif, namun masih banyak dari program ini tidak mewakili solusi yang efisien, inilah sebabnya mengapa banyak program *asynchronous learning* di dunia kurang efektif dan beberapa tidak memberikan program yang berkualitas.

Karena program pembelajaran tanpa tatap muka tidak cukup halus untuk mengatasi berbagai jenis pelajar karena perbedaan tingkat pengalaman, latar belakang pendidikan maupun motivasi untuk belajar. Pada topik pemanfaatan teknologi tentang *asynchronous learning* atau pembelajaran tanpa tatap muka telah diamati bahwa, program tersebut mempunyai kekurangan data yang baik tentang pengajaran, pembelajaran dan teknologi. Namun beberapa institusi pendidikan tinggi sedang melakukan upaya untuk melakukan penelitian agar mendapatkan informasi lain. Teknologi adalah alat netral yang tujuannya hanya membawa konten, dengan demikian pertanyaan penelitian harus diarahkan pada metode pengajaran yang digunakan bukan pada teknologinya. Pemanfaatan teknologi dari *asynchronous learning* atau pertemuan tanpa tatap muka ini dapat meningkatkan kualitas dan meringankan efektivitas biaya, tapi itu juga dapat mengakibatkan hilangnya beberapa momen yang biasa ada di kelas ketika pengajaran tatap muka seperti biasa. Pemanfaatan teknologi ini dapat memberikan lingkungan yang adil dan merata. Tetapi siswa tidak dipaksa untuk menghadapi bias dan prasangka mereka, ada kemungkinan bahwa penggunaan berbagai teknologi komunikasi dapat digunakan untuk mengatasi atau setidaknya mengurangi peluang yang menurun untuk menghadapi bias dan prasangka. Teknologi tersebut dapat mencakup alat komunikasi audio dan video berbasis Internet.

Pemanfaatan teknologi memiliki potensi untuk memfasilitasi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, namun peluang untuk mengembangkan keterampilan mengemukakan pendapat dalam program ini hilang. Seperti pada poin sebelumnya, salah satu cara untuk mengatasi hilangnya keterampilan adalah dengan menggunakan alat konferensi *audio* dan *video*. Sementara bagi beberapa peserta hal tersebut membuat pembelajaran ataupun pelatihan menjadi rumit dan mahal, program akses terbuka seperti *skype* tersedia secara luas dan dengan cara yang mudah terhindar dari beberapa masalah teknis dan biaya dari *video* dibandingkan dengan alat konferensi. Teknologi dari *asynchronous learning* atau pertemuan tanpa tatap muka ini dapat meningkatkan kualitas dan meringankan efektivitas biaya, tapi itu juga dapat mengakibatkan hilangnya beberapa momen yang ada di kelas pertemuan tatap muka secara langsung.

Meningkatnya penggunaan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tinggi tampaknya masuk akal untuk menyimpulkan bahwa paradigma yang bersaing menunjukkan bahwa teknologi mewakili kerugian dan keuntungan bagi suatu pendidikan maupun pelatihan, dapat berkontribusi pada diskusi baru tentang sifat, tujuan, dan efek sosial dari reformasi pendidikan dan pelatihan yang didorong oleh inovasi teknologi. Wacana kritis yang menetapkan perubahan yang dihasilkan dari pengalaman pembelajaran berbasis teknologi dapat memengaruhi penerapan praktik pembelajaran elektronik yang lebih informatif. Jadi, sementara kita dapat melakukan dan memilih untuk menggunakan pemanfaatan teknologi untuk memfasilitasi komunikasi dengan siswa dan juga pengajar atau instruktur masih beroperasi dalam struktur pemanfaatan teknologi. Untuk *asynchronous learning*, materi yang disediakan dalam lingkungan digital harus menjalankan semua fungsi yang akan dilakukan oleh seorang guru atau pelatih dalam situasi konvensional membimbing, memotivasi, mengingatkan, saling mengajukan pertanyaan, dan membahas jawaban alternatif, menilai setiap pembelajar, dan bisa memberikan bantuan atau penjelasan yang tepat.

Strategi yang efektif untuk mengurangi kerugian dari hal ini adalah dengan menawarkan program campuran yaitu pelatihan dengan tatap muka dan pemanfaatan teknologi untuk menggantikan pertemuan tatap muka. Ini adalah pilihan yang baik bagi banyak perguruan tinggi sedang bergerak dalam implementasi campuran ini, namun tidak dapat dipungkiri penawaran seperti ini akan terus menghadirkan hambatan akses bagi para siswa. Secara umum program campuran ini mengakui awal era baru dalam penyediaan pendidikan. Tapi alangkah lebih baiknya pemanfaatan teknologi ini dapat digunakan dalam mode "*blended learning*" di mana program pembelajaran tatap muka dan tanpa tatap muka berjalan secara beriringan.

Namun hasil dalam penelitian ini yang lebih unggul yaitu kelas dengan cara bertatap muka secara langsung, karena kehadiran regular di kelas membantu para siswa yang sedang pelatihan dapat berinteraksi dengan individu lain seusia mereka, menjadi lebih disiplin, mengikuti jadwal regular dan meningkatkan kewaspadaan mental mereka. Pelatihan dikelas membantu para siswa dan instruktur untuk saling mengenal dengan lebih baik. Hal ini memungkinkan

instruktur untuk mengenal siswa dan mengevaluasi kekuatan dan kelemahan mereka dengan lebih baik, bisa bertindak sebagai mentor, dan membimbing siswa pelatihan dalam kemungkinan karir mereka. Di kelas tatap muka secara langsung ini siswa dapat langsung berbagi pandangan dan menjelaskan pertanyaan mereka sendiri kepada instruktur sehingga pertanyaan mereka bisa segera di jawab, selain itu pertanyaan itu pun bisa di lempar ke siswa lainnya agar merangsang kinerja otak agar lebih baik lagi dan bisa terjadi komunikasi dari segala arah. Karena sebagian besar waktu dan catatan kelas mereka sangat berguna untuk belajar kembali dan memungkinkan untuk lulus ujian lebih besar. Bisa memahami pola tanya jawab dan dengan cepat saran yang diberikan oleh instruktur bisa di terima, siswa juga dapat merasa lebih merasa bermanfaat untuk belajar secara tatap muka secara langsung daripada ketika menggunakan catatan online umum dan ataupun saran yang tersedia di internet. Selain itu pelatihan di dalam kelas secara langsung lebih banyak membantu karena interaksi yang berkelanjutan antara siswa pelatihan dan instruktur, karena membantu siswa untuk menghilangkan ketakutan mereka mengenai hal-hal yang akan terjadi di lapangan dalam hal ini saat memimpin sebuah pertandingan yang jarang terjadi dengan pembelajaran tanpa melalui tatap muka.

5.2 Implikasi

Implikasi pada penelitian ini berada pada tataran praktis kebijakan, dibutuhkan pembaharuan model-model pelatihan maupun pembelajaran, namun harus juga dapat mempengaruhi banyak bagi para siswa. Pemanfaatan teknologi bisa dimanfaatkan dengan cara menambahkan kelas diskusi umum dan tidak melepaskan atau tidak meninggalkan kelas tatap muka biasa. Karena kelas tatap muka biasa sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan siswa pelatihan maupun peserta didik. Pelatihan tatap muka secara langsung tidak bisa di tinggalkan karena membuat pelatihan lebih terarah dengan target yang jelas. Pemanfaatan teknologi bisa dilakukan dengan menyimpan buku atau sumber-sumber yang kredibel agar bisa dibaca dimanapun dan kapanpun agar bisa menambah wawasan dan bisa saling berdiskusi dengan siswa-siswa yang mempunyai minat yang sama. Selain itu agar lebih baik kelas tatap muka ini bisa berjalan beriringan dengan pemanfaatan teknologi tanpa menggantikan kelas tatap

muka muka secara langsung agar interaksi antara siswa dengan instruktur maupun siswa dengan siswa bisa berjalan secara berkelanjutan.

5.3 Rekomendasi

Terkait dengan temuan hasil penelitian dan implikasi penelitian maka diajukan beberapa rekomendasi dan saran sebagai berikut.

Pertama kepada para pembuat kebijakan yaitu Perbasi mengenai perkembangan wasit di Indonesia, agar lebih memperhatikan proses pembinaan bagi para wasit dan harus mampu bekerja sama dengan pihak-pihak ataupun lembaga terkait dalam proses pembinaan, karena performa wasit sangat penting dalam sebuah pertandingan. Selain itu bagi seluruh asosiasi yang berhubungan dengan bola basket baik kota maupun kabupaten agar menjadikan program-program ini sebagai bekal maupun acuan untuk para wasit yang akan mengikuti penataran.

Kepada para wasit diharapkan mampu mempertanggung jawabkan semua keputusan yang telah diambil pada saat memimpin pertandingan sesuai dengan peraturan permainan dan harus memiliki integritas serta profesionalisme dalam memimpin sebuah pertandingan, karena kualitas pertandingan tergantung dari kinerja wasit dalam pertandingan, jangan sampai salah satu atau kedua tim merasa dirugikan dari keputusan yang diambil. Untuk peneliti selanjutnya selain penelitian yang dilakukan kepada wasit perlu dilakukan penelitian sejenis yang melibatkan variabel-variabel lain seperti tingkat pendidikan, *IQ*, tingkat kebugaran, maupun perbedaan jenis kelamin, bisa juga secara aspek psikologis secara khusus yang berkaitan dengan kinerja seorang wasit bola basket, sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh faktor-faktor lain berperan dalam meningkatkan pemahaman maupun performa wasit dalam memimpin suatu pertandingan. Perlu juga dilakukan penelitian terhadap pemain dan pelatih agar konteks dari peraturan yang dijalankan dan dimaksudkan oleh wasit sama dengan yang dirasakan dan diketahui oleh pemain, pelatih, dan juga penonton bila memungkinkan, agar tidak terjadi perbedaan pendapat baik wasit, pelatih, pemain, maupun penonton.

Hasil dari penelitian ini semoga dapat dikembangkan, dijadikan acuan dan bahan informasi juga referensi umum untuk penelitian selanjutnya, dan bagi pihak

yang berkepentingan di bidang tersebut dalam upaya pembinaan dan peningkatan kualitas wasit baik dalam segi pemahaman peraturan maupun dalam segi performa wasit dalam memimpin sebuah pertandingan. Dan semoga penelitian ini menjadi bahan sumbangan pemikiran serta bahan kajian bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.