

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Penelitian ini membahas tentang pengaruh media pembelajaran *digital game based learning* (DGBL) terhadap motivasi belajar dan keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket. Proses pembelajaran dilakukan pada dua kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *digital game based learning* dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran langsung. Selanjutnya analisis data dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi dan keterampilan gerak dasar *shooting* dan mengetahui perbedaan antara kelompok media pembelajaran *digital game based learning* dan pembelajaran langsung.

5.1 Simpulan

Pendekatan dengan menggunakan media pembelajaran *digital game based learning* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan gairah belajar siswa sehingga siswa berperan aktif pada proses pembelajaran. Karena dalam proses pembelajaran DGBL seluruh siswa melakukannya, membuat ketertarikan kepada siswa sebagai salah satu hal yang baru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan rasa ingin tau siswa untuk terus mencoba. Jadi pendekatan media pembelajaran DGBL dan pembelajaran langsung terdapat perbedaan yang signifikan terhadap tingkat motivasi belajar

Akan tetapi pendekatan media pembelajaran *digital game based learning* belum cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar *shooting* bola basket dikarenakan untuk penguasaan gerak dasar *shooting* perlu banyak pengulangan yang diajarkan secara langsung. Jadi pendekatan penguasaan bola *shooting* bola basket terdapat perbedaan peningkatan penguasaan gerak dasar *shooting*. Hal ini bisa disebabkan oleh instruksi pada kelompok kontrol secara langsung lebih jelas dibandingkan dengan DGBL.

5.2 Implikasi

Implikasi dari temuan yang diperoleh dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut:

Lufty Bella Dina Hakiky, 2019

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL GAME BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN GERAK DASAR SHOOTING BOLA BASKET

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Implikasi Teoritis

- a. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. DGBL merupakan salah satu media yang populer sehingga dapat lebih dekat dengan siswa dan merasa lebih nyaman untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.
- b. Penguasaan keterampilan dasar, terutama di *shooting* bola basket, membutuhkan waktu yang lebih lama. Pembiasaan gerak dan evaluasi menjadi kunci penguasaan gerak dasar. Pemilihan media DGBL perlu dibareringi dengan media dan pendekatan lainnya.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat menjadi pilihan guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran. Variasi pendekatan dan metode pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi merupakan hal yang tak lepas dari proses yang lebih baik. Dari penelitian ini dapat diajukan beberapa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Penggunaan desain penelitian lain dalam proses penelitian untuk penggunaan media pembelajaran DGBL,
2. Pertemuan pemberian *treatment* dapat dilebih banyak, yang diasumsikan dapat meningkatkan penguasaan keterampilan gerak dasar lebih baik,
3. Dapat mengungkapkan variabel lain sebagai *output* dari implementasi penggunaan media pembelajaran DGBL,

Subjek penelitian dapat dibagi kedalam beberapa kategori, seperti gender, usia, maupun penguasaan gerak dan motivasi belajar awal.