

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berawal hipotesis penelitian yang didukung oleh temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan berkaitan dengan *Sport Education Model* dan *Emotional Intelligence* Terhadap Keterampilan Bermain Bolabasket.

Pertama, berkaitan dengan pengaruh sport education model dan emotional intelligence terhadap keterampilan bermain. Disimpulkan bahwa, terdapat perbedaan keterampilan bermain bolabasket antara siswa yang menggunakan *Sport Education Model* dan siswa yang menggunakan *hybrid SE IGCM*. Hal ini disebabkan karena siswa yang menggunakan *hybrid SE IGCM* lebih baik dari pada siswa yang menggunakan SEM.

Kedua, berkaitan dengan interaksi antara *Sport Education Model* dan *Emotional Intelligence* Terhadap Keterampilan Bermain Bolabasket. Disimpulkan bahwa, terdapat interaksi antara *Hybrid SE-IGCM* dengan *Emotional Intelligence* terhadap keterampilan bermain bolabasket. Hal ini menandakan bahwa faktor EI menentukan SEM terhadap keterampilan bermain bolabasket.

Ketiga, dikarenakan terdapat interaksi antara *Sport Education Model* dan *Emotional Intelligence* Terhadap Keterampilan Bermain Bolabasket. Maka, dilakukan uji lanjut menggunakan uji Tukey. Disimpulkan terdapat perbedaan keterampilan bermain bolabasket antara siswa yang menggunakan *Sport Education Model* dan siswa yang menggunakan *hybrid SE IGCM* pada kelompok siswa *Emotional Intelligence* tinggi. Hal ini disebabkan karena siswa yang menggunakan *hybrid SE IGCM* lebih baik daripada siswa yang menggunakan *Sport Education Model* pada kelompok siswa yang memiliki EI tinggi.

Keempat, dikarenakan terdapat interaksi antara *Sport Education Model* dan *Emotional Intelligence* Terhadap Keterampilan Bermain Bolabasket. Maka, dilakukan uji lanjut menggunakan uji Tukey. Disimpulkan tidak terdapat perbedaan keterampilan bermain bolabasket antara siswa yang menggunakan *Sport Education Model* dan siswa yang menggunakan *hybrid SE IGCM* pada kelompok siswa

Emotional Intelligence rendah. Hal ini disebabkan karena tidak ada yang lebih baik antara siswa yang menggunakan *hybrid SE IGCM* dan siswa yang menggunakan *Sport Education Model* pada kelompok siswa yang memiliki EI rendah.

5.2 Implikasi

Berdasar kepada simpulan, maka implikasi penelitian ini menyatakan bahwa performa keterampilan bermain bolabasket setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan *hybrid SE IGCM* memberikan tingkat signifikansi yang lebih tinggi dibandingkan dengan SEM. *Hybrid* antara SE (lingkungan belajar otentik) dan IGCM (dengan tugas-tugas pembelajaran yang difokuskan pada konten taktis khusus dan keterampilan) mempromosikan peningkatan kinerja, pemahaman permainan siswa, dan meningkatkan korelasi antara kedua konstruksi (Farias dkk., 2015).

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian kesimpulan sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka disampaikan saran sebagai berikut

- 1) Bagi guru, dengan adanya interaksi antara *Sport Education* dengan *Emotional Intelligence* terhadap keterampilan bermain bolabasket, maka hendaknya guru dan orang tua selalu memperhatikan *Emotional Intelligence* terhadap setiap kegiatan yang dilakukan siswa, agar siswa dapat lebih mudah dalam mengatasi permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran dan untuk kehidupan siswa sehari-hari. Selanjutnya, *hybrid SE IGCM* dapat dijadikan alternatif yang sangat efektif untuk keterampilan bermain bolabasket siswa, terutama pada siswa dengan *Emotional Intelligence* yang rendah. Dalam hal ini guru harus dapat menganalisis yang menjadi kelemahan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki kelemahan tersebut dan mendorong siswa dalam memecahkan masalah-masalah dalam proses pembelajaran kehidupan siswa sehari-hari. Bagi yang memiliki kelompok *Emotional Intelligence* bisa menggunakan *hybrid SE IGCM* maupun SEM.
- 2) Bagi siswa, dengan adanya model *hybrid SE IGCM* ini bisa meningkatkan kemampuan berpikir dalam mengatur rencana, startegi, taktik secara individu

ataupun bersama kelompoknya dalam mencapai tujuan. Serta siswa dapat berpartisipasi dalam melakukan aktivitas gerak dan tidak membedakan antara siswa laki-laki dan siswa perempuan untuk sama-sama berpartisipasi.

- 3) Bagi lembaga pendidikan tingkatan SMK, dengan adanya peningkatan dan pencapaian keterampilan bermain bolabasket menggunakan *Hybrid SE IGCM* sebagai strategi dalam kurikulum untuk bisa memberikan peluang adanya kompetisi dalam sebuah proses pembelajaran pendidikan jasmani.
- 4) Bagi yang akan melakukan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan keterampilan bermain bolabasket siswa dalam pendidikan jasmani disarankan agar melakukan penelitian dengan menggunakan *Hybrid SE IGCM* dan *Sport Education* dengan menggunakan cabang olahraga yang lainnya tergantung dengan permasalahan dalam penelitian. Selanjutnya, yang berkaitan dengan keterampilan bermain disarankan untuk menggunakan alat yang lebih muktahir dan lebih mendukung dalam proses penelitian.