

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan terhadap siswa SMP Nasional Bandung, dengan menggunakan taraf signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan dengan melalui media pembelajaran umpan balik terhadap penguasaan keterampilan bermain bola basket. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok umpan balik *kinematic* lebih baik dengan tingkat kecerdasan intelektual rendah dibandingkan kelompok umpan balik *slow motion* dengan kecerdasan intelektual rendah. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan kemampuan siswa dikelas maka akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Ada interaksi pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran dan tingkat kecerdasan intelektual siswa terhadap penguasaan keterampilan bermain bola basket. Siswa yang memiliki tingkat kecerdasan intelektual yang tinggi akan lebih mudah menerima dengan media pembelajaran menggunakan *slow motion* dan menyerap materi pembelajaran, sehingga prestasi dikelas akan lebih baik.
3. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok *kinematic* dan *slow motion* pada kelompok kecerdasan intelektual tinggi, siswa yang memiliki kecerdasan intelektual tinggi akan lebih mudah menggunakan media pembelajaran umpan balik melalui *slow motion* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa secara optimal.
4. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok *kinematic* dan *slow motion* pada kelompok kecerdasan intelektual rendah, siswa yang memiliki kecerdasan intelektual rendah akan lebih mudah menggunakan

5. media pembelajaran umpan balik melalui *kinematic* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa secara optimal.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mengemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap penguasaan gerak pada teknik dasar dihubungkan dengan tingkat kecerdasan, sehingga dapat dikatakan bahwa:

- a. Pengaruh media pembelajaran melalui aplikasi android dalam proses pembelajaran merupakan alternative dalam memecahkan beberapa masalah yang dihadapi guru dalam upaya mengaktifkan siswa dalam belajar.
- b. Dalam setiap pemberian metode guru harus mampu menciptakan kelas yang kondusif agar hubungan interaktif siswa dengan guru, siswa dengan siswa dapat terwujud sehingga suasana kelas menjadi aktif dan menarik.
- c. Dengan pemberian media pembelajaran menggunakan aplikasi android dalam proses pembelajaran para siswa siswa bias lebih termotivasi dan lebih menyenangkan karena apa yang akan dipelajari menggunakan smartphone yang digunakannya setiap hari atau setiap saat. Dengan begitu, siswa tidak dapat alasan jika ia harus bermalas-malasan membuka buku.

2. Implikasi Praktis

- a. Hasil penelitian dapat dijadikan bahan evaluasi bagi guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan sehingga dapat diperbaiki serta ditingkatkan.
- b. Hasil penelitian dapat ditindak lanjuti oleh pendidik maupun pembaca baik dalam proses pembelajaran maupun diluar pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai dengan media pembelajaran yang tepat dan siswa dapat termotivasi untuk meningkatkan belajar dengan mudah.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi dalam penelitian ini disusun berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta simpulan yang telah dikemukakan diatas. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti mengajukan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga (PJOK) agar aplikasi android dapat sebagai bahan masukan dan refrensi penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK.
2. Bagi peneliti selanjutnya tidak menutup kemungkinan bila dikaji secara lebih luas dan mempertimbangkan penelitian ini dengan menghubungkan dengan variable lainnya, yang mempunyai kontribusi yang signifikan untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik.