

BAB V

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan deskripsi, analisis, refleksi data dan temuan hasil penelitian tindakan sebagaimana dikemukakan pada bab-bab sebelumnya dan berasal dari hasil observasi awal sampai terselesaikan dua siklus yang terdiri dari dua tindakan satu dan tindakan dua setiap siklusnya, sebagai hasil penelitian tindakan kelas berkenaan dengan upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka dari itu pada bagian akhir penulis mengemukakan kesimpulan dan mengajukan beberapa implikasi sebagai berikut.

A. Kesimpulan

Berawal dari kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran penjas, penulis bertujuan untuk mengetahui sejauh mana meningkatnya motivasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran penjas melalui pendekatan bermain. Dengan menggunakan permainan-permainan sederhana seperti, permainan mengelindingkan bola, kucing dan tikus, perang berebut tali, jala ikan dll. Permainan-permainan semacam itu yang diterapkan guru kepada siswa, diharapkan melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan minat dan kemampuan gerak siswa, serta dengan pendekatan bermain pula dapat menarik dan menumbuhkan motivasi serta menjadikan rasa senang dan gembira pada semua siswa untuk mengikuti pembelajaran penjas. Sehingga terjadi peningkatan kemampuan aktivitas penjas.

Berdasarkan temuan peneliti di lapangan dan sebagai hasil penelitian tindakan kelas berkenaan dengan upaya penerapan metode pendekatan bermain terhadap motivasi belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa dari data observasi awal diketahui bahwa persentase rata-rata siswa yang memiliki motivasi belajar penjas sangat rendah, bahkan dibawah batas minimum. Setelah melakukan tindakan melalui aktivitas yang dibagi bagi kedalam dua siklus dan dua tindakan

Dwi Abdul Fatah Arianto, 2015

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN

(Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 29 Bandung)

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

pada masing-masing siklus yang berupa permainan, prosentase rata-rata siswa yang memiliki motivasi belajar pendidikan jasmani lebih meningkat, ini berarti motivasi belajar pendidikan jasmani lebih tertanam dan berkembang pada siswa VIII L di SMP Negeri 29 Bandung, sehingga perubahannya dapat dilihat dari kategori awal yaitu sangat kurang dan sampai pada siklus akhir yaitu berada dalam kategori baik.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini berimplikasi kepada:

1. Peneliti, menjadi bertambah luasnya wawasan dan pengetahuan tentang metode pendekatan bermain dan pengetahuan tentang motivasi belajar siswa dan pentingnya penanaman motivasi pada setiap pembelajaran.
2. Guru pendidik jasmani, materi aktivitas pengembangan tidak hanya diisi oleh materi tataboga atau aktivitas fisik seperti lari dan lain-lain, tetapi juga dapat diisi dengan materi permainan karena melalui aktifitas bermain secara tidak sadar dapat melatih unsur-unsur kebugaran jasmani siswa seperti: daya tahan, keseimbangan, kelincahan, kecepatan, kekuatan dan unsure-unsur kebugaran jasmani lainnya. Terlebih lagi pada pendekatan bermain yang mengandung unsure kooperatif, guru dapat melatih atau menanamkan motivasi terhadap peserta didik.
3. Siswa, melalui materi pendekatan bermain dengan permainan maka wawasan dan pengetahuan tentang permainan dan motivasi bias bertambah dan dapat diterapkan dalam pembelajaran lain. Dengan aktifitas permainan ini, kebugaran jasmani peserta didik secara tidak sadar dapat terpelihara bahkan meningkat jika dilakukan secara rutin.

Dwi Abdul Fatah Arianto, 2015

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN

(Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 29 Bandung)

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