

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Secara umum penelitian ini menyimpulkan bahwa : aktivitas permainan outbound memberi pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan sikap kepedulian Sosial Peserta didik Pada pembelajaran pendidikan jasmani di SMAN 1 Margahayu Kabupaten Bandung.

Kesimpulan khusus yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan sikap kepedulian sosial antara kelas eksperimen yang menggunakan aktivitas permainan outbound dibandingkan kelas kontrol yang tidak aktivitas permainan outbound pada saat *post-test*.
2. Terdapat perbedaan sikap kepedulian sosial yang signifikan antara pengukuran awal (*pre test*) dengan pengukuran akhir (*post test*) pada kelas eksperimen dengan menggunakan Pendekatan aktivitas permainan outbound.
3. Tidak terdapat perbedaan sikap kepedulian sosial peserta didik antara pengukuran awal (*pre test*) dengan pengukuran akhir (*post test*) pada kelas kontrol tanpa perlakuan aktivitas permainan outbound.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang diberikan yaitu:

1. Melihat semakin banyaknya masalah yang terjadi dikalangan remaja dan pelajar, maka pembelajaran aktivitas permainan outbound dapat dijadikan model dalam pembelajaran, karena model ini terbukti memberi pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan sikap kepedulian sosial peserta didik.
2. Bagi guru yang ingin mengimplementasikan model ini sebaiknya memahami prinsip-prinsip penting yang mendukung keberhasilan pembelajaran aktivitas permainan outbound, diantaranya yaitu: menentukan target nilai yang akan dicapai sebelum pembelajaran dilaksanakan, mempersiapkan media stimulus pembelajaran, Memberikan pertanyaan, pernyataan dan tugas gerak yang menggugah emosi siswa, selanjutnya melaksanakan tahap pembelajaran dengan urutan; penyajian stimulus, perumusan masalah, identifikasi masalah, penentuan masalah yang akan dipecahkan, klarifikasi masalah, pemecahan masalah dan terahir tindak lanjut kegiatan pembelajaran .
3. Dalam memberikan isu-isu masalah sosial sebaiknya dimulai dengan isu-isu masalah sosial yang ada di lingkungan siswa, membangun pengetahuan melalui kejadian-kejadian yang ada dan dialami atau diamati oleh siswa.

4. Implementasi pembelajaran hendaknya mengacu kepada RPP yang telah dibuat, dengan tujuan agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan skenario yang telah dibuat.
5. Agar pembelajaran aktivitas permainan outbound dapat berjalan dengan lancar, hendaknya siswa harus berpartisipasi aktif selama pembelajaran, mengembangkan kemampuan logisnya dalam proses menentukan nilai-nilai, membuat keputusan serta menentukan sikap.
6. Untuk mendukung pembelajaran aktivitas permainan outbound, hendaknya guru membekali diri dengan kemampuan dalam bidang IPTEK.
7. Aktivitas permainan outbound dapat digunakan peneliti lain untuk menjajaki pengembangan kemampuan afektif dan berpikir lainnya, seperti berfikir kreatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani maupun pembelajaran bidang lainnya.