

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan setelah menganalisis hasil penelitian yang di lapangan, bahawasannya pendekatan *experiential learning* yang digunakan pada permainan kerjasama tim di Kampung BIDIKMISI UNJ memiliki empat tahap yang dialami oleh pesesrta. Tahapan tersebut adalah tahap mengalami seluruh peserta mengalami setiap tahap kegiatan permainan baik tantangan pribadi dan kelompok. Tahap mengkaji peserta merenungkan, menjelaskan, mengkomunikasikan dan menjelaskan dari pengalaman yang didapatkan. Tahap menyimpulkan peserta menarik kesimpulan dari pengalaman masa lalu dan masa kini. Tahap terakhir merencanakan dan peserta mampu menerapkan ilmu baru dari pengalaman terdahulu.

Adapun hasil belajar kegiatan permainan kerjasama tim yang dimiliki oleh peserta memiliki nilai rata-rata yang memiliki interpretasi nilai baik. Baik rata-rata keseluruhan dari nilai hasil belajar permainan kerjasama tim dan juga jika dirata-ratakan hasil belajar permainan kerjasama tim sesuai dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

Dengan demikian pengaruh hasil pelatihan menunjukkan, pendekatan *experiential learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar permainan kerjasama tim pada peserta pelatihan kampung BIDIKMISI UNJ angkatan 2016. Penelitian yang telah dilaksanakan ini berhasil memberikan kesimpulan secara empiris dan membuktikan bahwa hipotesis yang dikemukakan diawal adalah benar.

5.2. Implikasi

Pada kegiatan *Permainan kerjasama tim* dengan menggunakan pendekatan *Eksperiential Learning* yang diterapkan dalam kegiatan Permainan kerjasama tim menempatkan peserta kegiatan sebagai subyek dalam kegiatan tersebut. Selain sebagai subjek pesertapun dilibatkan secara aktif dari tahap

perencanaan sampai evaluasi. Dengan demikian, peserta kegiatan juga dapat menjadi perencana, dan pemilik kegiatan.

Implikasi temuan penelitian terhadap nilai pada diri peserta kegiatan akan berkonsekuensi terhadap karakteristik fisiologis dan sosiologisnya. Implikasinya adalah ketika kepentingan yang berkaitan dengan kebutuhan dirinya dipenuhi maka peserta kegiatan senantiasa menunjukkan partisipasi aktifnya.

Implikasi dari temuan penelitian terhadap tugas seorang peserta kegiatan lebih ditekankan pada aspek karakteristiknya sebagai seorang mahasiswa karena peserta kegiatan umumnya adalah mahasiswa tingkat pertama. Segala temuan penelitian yang ada sedikit banyaknya berpengaruh terhadap kehidupannya sebagai seorang mahasiswa. Temuan seperti telah terjadi perubahan terhadap diri peserta baik dalam bentuk pengetahuan, sikap atau keterampilan. Hal menunjukkan Kegiatan Permainan kerjasama tim dapat diimplementasikan dengan baik.

5.3. Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai upaya perbaikan dalam pelaksanaan kampung BIDIKMISI khususnya pada kegiatan permainan kerjasama tim kedepannya adalah sebagai berikut.

Bagi Peserta Kegiatan

1. Peserta dapat berkontribusi secara aktif dalam setiap mata acara guna menghidupkan dan memanfaatkan secara maksimal fasilitas kegiatan yang telah disediakan.
2. Sesama peserta/peserta mampu menjadi pelengkap satu sama lain dalam membangun atmosfer kekeluargaan yang dibentuk di kampung BIDIKMISI UNJ.
3. Setiap kegiatan permainan kerjasama tim yang diberikan diharapkan mampu membentuk jiwa kebersamaan yang semakin kuat antar penerima BIDIKMISI UNJ setelah kegiatan ini berlangsung.
4. Peserta diharapkan mampu menjaga dan meningkatkan motivasi dalam mengikuti setiap kegiatan ekstra kampus, karena motivasi dalam mengikuti

kegiatan ekstra kampus merupakan faktor dari dalam diri peserta yang berpengaruh besar terhadap peningkatan diri.

Bagi Penyelenggara Kegiatan

1. Fasilitator dan Mentor perlu untuk memandang peserta sebagai subyek belajar sehingga hak dasar yang diperoleh peserta akan lebih variatif. Hal ini disebabkan peserta akan terlibat aktif dalam pembelajaran dan memiliki kebebasan tanpa terikat dalam mengikutisetiap kegiatan
2. Fasilitator dan Mentor sebaiknya tidak terlalu mendominasi proses kegiatan, serta lebih memberikan ruang bagi peserta untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat.
3. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh Fasilitator dan Mentor harus mengacu pada tujuan kegiatan dan standar oprasional kegiatan yang telah dibuat , agar hasil belajar dapat diperoleh peserta menjadi mudah untuk diukur.

Bagi Penelitian Selanjutnya

Saran yang dapat diberikan sebagai bentuk kontribusi bagi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, yaitu:

1. Sebagai pengembangan lebih lanjut, Kegiatan Pelatihan dengan metode seperti ini dilaksanakan di wilayah lain (ekspansi).
2. Memberikan suatu kontribusi dalam hal pelatihan dengan menerapkan pendekatan Eksperiential Learning yang mampu menciptakan situasi pelatihan yang interaktif, penuh makna dan menyenangkan sehingga mempengaruhi peserta untuk berperan aktif.
3. Bagi peneliti selanjutnya, variabel-variabel lain yang mempengaruhi hasil belajar peserta sebaiknya juga diteliti. Variabel lain yang dimaksud adalah variabel internal dan eksternal.
4. Kajian akademis bagi mahapeserta, dan dosen di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah.