

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

V.1. SIMPULAN

Setelah dipaparkan sebelumnya dalam diskusi penemuan dan berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai Pengaruh Pendekatan bermain terhadap Partisipasi belajar Penjas siswa kelas VII di SMPN 3 Lembang maka penulis menyimpulkan bahwa pendekatan bermain dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran penjas.

V.2. IMPLIKASI

Sebagai suatu penelitian yang telah dilakukan dalam bidang pendidikan, tentu saja kesimpulan yang ditarik memiliki implikasi untuk penelitian selanjutnya yang akan dilakukan, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut : Hasil penelitian mengenai Pengaruh Pendekatan bermain terhadap partisipasi belajar siswa kelas VII SMPN 3 Lembang, berdasarkan data yang telah diambil kemudian di olah, ternyata Pendekatan bermain mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap tingkat partisipasi belajar Penjas siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan data statistika kelompok yang diberi perlakuan memiliki $\bar{X} = 6,548$ sedangkan kelompok kontrol memiliki $\bar{X} = 4,774$ berdasarkan data tersebut terlihat kelompok eksperimen unggul memiliki peningkatan yang cukup tinggi, kemudian berdasarkan Penghitungan dan uji signifikansi tingkat partisipasi kelompok eksperimen dilakukan dengan menggunakan uji signifikansi dua rata-rata yaitu uji t. Dari hasil pengujian tersebut diperoleh bahwa t hitung (3,508) yang lebih besar dari t-tabel pada tingkat kepercayaan atau taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $(n_1 + n_2 - 2) = 60$, dari daftar distribusi t diperoleh 1,671. kriteria pengujian adalah, ditolak H_0 jika $-t < t_{1-\alpha}$. Maka t hitung berada diluar daerah penerimaan H_0 , jadi H_0 ditolak. Dengan begitu terdapat pengaruh yang signifikan dari pendekatan bermain terhadap partisipasi belajar Penjas siswa kelas VII di SMPN 3 Lembang. Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa pendekatan bermain dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan partisipasi belajar penjas siswa.

V.3. SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dari penelitian di atas, maka para guru harus kreatif dalam pemberian materi menggunakan metode pendekatan bermain agar supaya siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegaitan belajar Penjas dan tidak memilih materi yang mereka sukai saja namun mau mencoba dengan menggunakan aktifitas bermain, tidak lupa untuk melihat kondisi kelas tersebut.

1. Bagi guru agar lebih memahami tentang penerapan pendekatan bermain dalam melakukan kegiatan mengajar. Selanjutnya diharapkan dapat berguna untuk menyajikan salah satu alternatif atau sajian yang baik sebagai upaya untuk mengatasi masalah yang dihadapi guru berkenaan dengan aktifitas pembelajaran.
2. Bagi rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian selanjutnya tentang partisipasi belajar penjas siswa lebih menggali pendekatan bermain yang dapat meningkatkan partisipasi belajar penjas. Selain itu, gunakan desain, metode, model, dan pendekatan lain yang menunjang partisipasi siswa dalam pembelajaran.