

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama 16 kali pertemuan pada siswa kelas XI di SMA Negeri Cimanggung, kemudian data tersebut diolah dan dianalisis dengan hasil dari pengolahan seperti berikut.

1. Implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan berpengaruh terhadap peningkatan konsentrasi dan minat belajar siswa. melalui pendekatan saintifik ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan konsentrasi dan minat belajar siswa.
2. Implementasi Pembelajaran konvensional berpengaruh terhadap peningkatan konsentrasi dan minat belajar siswa, melalui implementasi pembelajaran konvensional ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan konsentrasi dan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan dengan pembelajaran implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan dapat meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa.

5.2. IMPLIKASI

Berdasarkan simpulan yang telah di kemukakan, implikasi peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah sebagai lembaga pendidikan siswa. Pelaksanaan pembelajaran melalui pendekatan saintifik ini sudah cukup baik meskipun ada beberapa aspek-aspek penting yang belum diterapkan dalam pelaksanaan pembelajarannya, dan sekolah harus lebih meningkatkan sarana dan prasarana agar dapat menunjang saat proses pembelajaran agar menjadi mudah dan nyaman dalam pelaksanaan pembelajaran.
2. Bagi siswa melalui adanya pembelajaran implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan untuk meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan, wawasan, dan pengalaman baru bagi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

3. Hasil penelitian implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan untuk meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa ini dapat digunakan sebagai alternatif guru dalam upaya meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa. Apabila pendekatan saintifik ini digunakan terus menerus dalam pembelajaran pendidikan jasmani maka ada kemungkinan konsentrasi dan minat belajar siswa dapat maksimal meningkat secara terus menerus.

5.3. REKOMENDASI

Berdasarkan simpulan dan implikasi diatas, dapat ditemukan saran yang berkaitan dengan penelitian, yaitu:

1. Kepada rekan mahasiswa yang akan melaksanakan penelitian selanjutnya dengan menggunakan pendekatan saintifik berbasis permainan untuk meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, agar dapat menjadi lebih inovatif dan berkembang lebih meningkat, mengenai keterbatasan-keterbatasan yang dikemukakan oleh penulis diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk mengkaji faktor-faktor yang mempunyai kontribusi terhadap pendekatan saintifik berbasis permainan untuk meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa dapat meningkat secara maksimal.
2. Kepada guru sebaiknya sebelum melaksanakan pembelajaran untuk mempersiapkan secara maksimal mengenai implementasi pendekatan saintifik khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, agar dapat respon yang positif dari siswanya. Guru juga harus dapat mengembangkan pembelajaran dengan pembelajaran yang penuh inovasi, kreatif, maupun menarik buat siswa.
3. Kepada pihak sekolah diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik dan berinovasi. Selain itu pihak sekolah dapat memfasilitasi sarana prasarana agar lebih baik lagi dalam pembelajarannya.