

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Proses pembelajaran di sekolah sangat penting ketika dalam prosesnya terdapat makna yang dapat merubah siswa menjadi lebih baik. Dengan penerapan proses pembelajaran yang dibuat menarik dan mengandung makna dalam proses pembelajarannya sudah pasti akan dapat membentuk karakter siswa menjadi lebih baik kedepannya. Dalam proses latihan atau pembelajaran terdapat beberapa metode dan model untuk mencapai keberhasilan, salah satunya yaitu model latihan *Small-Sided Games*. Penelitian ini mengungkapkan betapa pentingnya proses pembelajaran yang dibuat dengan sangat menarik dan mudah dilakukan oleh siswanya serta juga memberi pengalaman lebih bagi siswa untuk mengembangkan kepemimpinannya, dalam hal ini peneliti menerapkan model latihan *Small-Side Games*, hal ini dikarenakan adanya pengaruh ketika proses pembelajaran dibuat menarik dan lebih memiliki nilai dalam setiap kegiatan yang dilakukan siswa terhadap motivasi dan *leadership* setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan model latihan *Small-Side Games*. Sesuai dengan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa; Terdapat pengaruh antara model *small-sided games intentionally structured leadership* dan *non-intentionally structured leadership* terhadap perkembangan *leadership* siswa dan juga terdapat pengaruh antara model *small-sided games intentionally structured* motivasi dan *non-intentionally structured* motivasi terhadap perkembangan motivasi siswa.

Temuan penelitian seperti dipaparkan diatas berimplikasi terhadap beberapa hal. Dari perspektif teoritis, rumpun keilmuan perilaku kognitif khususnya teori perilaku dapat digunakan untuk memprediksi penelitian yang dilakukan. Pengetahuan kebugaran terkait kesehatan, yang berlandaskan pada teori perilaku berencana, merupakan pengetahuan yang penting untuk membentuk sikap dan pada gilirannya sikap mempengaruhi kesiapan untuk berbuat. Karena intervensi untuk model atau metode pembelajaran efektif melalui peningkatan motivasi maupun sifat kepemimpinan siswa dan berkontribusi positif. Menyertai

pengembangan *leadership* maupun motivasi dalam proses pembelajaran pada umumnya membuka perspektif baru dalam konteks pembinaan yang membuat siswa tidak merasa tertekan ketika melakukan kegiatan pembelajaran olahraga, melainkan tertarik untuk bergabung mengikuti proses pembelajaran. Salah satu motif keterlibatan seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani yang berlangsung adalah motivasi siswa itu sendiri.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, penulis mengajukan rekomendasi dengan harapan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Adapun rekomendasi yang penulis kemukakan adalah yang *Pertama* betapa pentingnya proses pembelajaran yang dibuat sangat menarik dan mudah dilakukan untuk siswa, karena dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi dan *leadership* siswa. Hal ini dapat dijadikan literatur tentang dampak model latihan *Small-Side Games* terhadap aspek psikologis siswa, dan melengkapi beberapa penelitian terdahulu yang menyebutkan dampak *Small-Side Games* terhadap aspek fisiologis siswa. *Kedua* penulis mengajukan rekomendasi agar penelitian tentang pengaruh *Small-Side Games* terhadap tingkat psikologis dilakukan terhadap jenjang usia yang berbeda. *Ketiga* penulis mengajukan rekomendasi agar penelitian tentang pengaruh *Small-Side Games* terhadap psikologis siswa dengan menggunakan instrumen pengukuran psikologis yang berbeda. *Keempat* penulis mengajukan rekomendasi agar penelitian tentang pengaruh *Small-Side Games* terhadap keterampilan siswa dari setiap cabang olahraga. Lalu yang terakhir yaitu penulis mengajukan rekomendasi agar penelitian tentang *leadership* terhadap tingkat psikologis dilakukan dengan desain penelitian yang lebih variatif. Seperti membagi sampel berdasarkan tingkat percaya diri tinggi dan rendah lalu melihat perbedaan dampaknya terhadap penampilan bermain cabang olahraga