

BAB V

KESIMPULAN, REKOMENDASI, DAN IMPLIKASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis beberapa hipotesis dan ulasan serta pemaknaan pada Bab IV, maka dapat dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *hard game* dapat mengembangkan kemampuan proses sosialisasi siswa SMA
2. Pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *soft game* dapat mengembangkan kemampuan proses sosialisasi siswa SMA
3. Melalui uji perbandingan, tingkat perkembangan kemampuan proses sosialisasi siswa SMA yang diperoleh melalui pembelajaran *outdoor education* dengan pendekatan *hard game* masih lebih baik dibandingkan kemampuan proses sosialisasi siswa SMA menggunakan pendekatan *soft game*.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka rekomendasi yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Disarankan kepada rekan-rekan guru yang mengajar di SMA untuk mempertimbangkan sekaligus mencoba pembelajaran *outdoor education* baik melalui pendekatan *hard game* maupun *soft game* bagi siswanya dalam suatu kegiatan proses belajar mengajar pendidikan jasmani. Pembelajaran

outdoor education melalui pendekatan *hard game* dan *soft game* sudah terbukti dapat mengembangkan kemampuan proses sosialisasi siswa SMA walaupun jumlah latihan hanya delapan kali pertemuan.

2. Program *outdoor education* baru diperkenalkan di Indonesia di awal 1990, sehingga penelitian keefektifannya terhadap diri individu masih sedikit jumlahnya. Karena itu disarankan kepada peminat penelitian ini untuk meneliti ulang dengan beberapa penyempurnaan, misalnya :
 - a. Jumlah sampel yang lebih besar.
 - b. Waktu penelitian yang lebih lama.
 - c. Menambah variabel bebas sebagai pembanding, misalnya dengan kegiatan Palang Merah Remaja.

Beberapa faktor tersebut merupakan variabel-variabel yang cukup menarik untuk diteliti lebih mendalam, terutama yang berkaitan dengan pengembangan proses sosialisasi.

Berkaitan dengan hal tersebut, disarankan kepada kepala sekolah SMA yang ada di Kabupaten Majalengka khususnya dan kepala sekolah SMA di lingkungan Pendidikan Nasional Jawa Barat untuk mempertimbangkan agar pembelajaran *outdoor education* dapat diterapkan sebagai kegiatan intrakurikuler sekolah masing-masing. Selanjutnya dapat dimanfaatkan untuk mengisi kegiatan proses belajar mengajar pendidikan jasmani, karena dari berbagai penelitian, pembelajaran *outdoor education* adalah proses belajar yang sangat baik untuk pengembangan kelompok, kerjasama, proses organisasi, latihan kepemimpinan,

percaya diri, lebih dewasa, lebih tanggap terhadap kebutuhan orang lain dan kemampuan bergaul yang lebih besar.



C. Implikasi

Sesuai hasil pembahasan ini, maka implikasi penelitian bagi guru adalah untuk mengembangkan proses sosialisasi siswanya. Dapat dilakukan dengan pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *hard game* maupun *soft game*.

Pembelajaran *outdoor education* merupakan alternatif pembelajaran untuk mengembangkan proses sosialisasi siswa dengan memanfaatkan lingkungan alam sekitar. Lingkungan tersebut dapat dikondisikan sedemikian rupa sehingga memberikan tantangan tersendiri untuk menaklukkannya.

Pembelajaran *outdoor education* dilakukan melalui belajar dari pengalaman. Pengalaman tersebut merupakan pengalaman langsung yang harus dilakukan siswa, sehingga siswa dapat melatih dirinya untuk selalu dapat memecahkan masalah yang ditemuinya, melatih diri menghadapi resiko yang penuh tantangan, meningkatkan rasa percaya diri dan melatih diri dalam bekerja sama dengan orang lain.

Dalam prakteknya, pembelajaran *outdoor education* tidak semata-mata mengutamakan keterampilan fisik seseorang di alam terbuka. Pembelajaran *outdoor education* merupakan upaya memperbaiki konsep hidup seseorang terhadap dirinya, teman-temannya dan alam sekitarnya.

Bagi siswa, pembelajaran *outdoor education* merupakan suatu wadah untuk mengaktualisasikan dirinya sebagai orang yang tidak pernah menyerah dan selalu mencoba kembali untuk mencapai batas maksimal seseorang.

