

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelajaran pendidikan jasmani adalah pendekatan bermain. Pendekatan bermain merupakan pendekatan yang cocok dan efektif agar pelajaran pendidikan jasmani tidak monoton dan membosankan. Pendekatan bermain juga efektif digunakan untuk meningkatkan konsep diri. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan pendekatan bermain, siswa dilibatkan secara langsung untuk berinteraksi dengan teman-temannya dalam berbagai permainan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa selama kegiatan belajar mengajar siswa tampak antusias, terlihat senang dalam pembelajaran dan terjadi peningkatan konsep diri pada siswa.

Pada siklus I variabel konsep diri siswa jumlah skor terendah yaitu 1 dan jumlah skor tertinggi yaitu 16 yang artinya terdapat satu orang yang dinyatakan dengan konsep diri rendah, dua puluh tiga orang dinyatakan dengan konsep diri sedang dan enam belas siswa dinyatakan dengan konsep diri tinggi. Persentasenya 41,02% dinyatakan dengan konsep diri tinggi, 58,37% dinyatakan dengan konsep diri sedang, dan 2,56% dinyatakan

dengan konsep diri rendah dengan target 80% siswa dinyatakan dengan konsep diri tinggi. Variabel konsep diri siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan dilihat dari persentase. Berdasarkan hasil pengamatan konsep diri siswa diperoleh 82,05% dinyatakan dengan konsep diri tinggi, 15,38% dinyatakan dengan konsep diri sedang dan 2,56% dinyatakan dengan konsep diri rendah. Persentase konsep diri siswa pada siklus I sebesar 74,21% dan pada siklus II sebesar 83,28%. Variabel konsep diri siswa mencapai peningkatan sejumlah 9,07% dari siklus I ke siklus II.

Dengan demikian penerapan pendekatan bermain ini berdampak pada peningkatan konsep diri pada siswa. Hal ini disadari peneliti saat melakukan refleksi dan diskusi pada pelaksanaan siklus II.

B. Implikasi

Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan bermain sangat mendukung untuk meningkatkan konsep diri siswa. Konsep diri merupakan pandangan atau persepsi diri yang dimiliki seseorang terhadap dirinya sendiri yang mencakup fisik, sosial, dan psikologi yang berasal dari pengalaman dan interaksi dengan orang lain. Konsep diri yang diharapkan yaitu terjadinya peningkatan pada konsep diri fisik, sosial, dan psikologi melalui interaksi dengan temannya. Penerapan pembelajaran dengan pendekatan bermain merupakan salah satu cara untuk meningkatkan konsep diri. Kegiatan

pembelajaran dengan pendekatan bermain dapat membuat siswa berinteraksi dengan teman, senang, termotivasi, bekerjasama dan imajinatif.

Implikasi terhadap perolehan persentase pendekatan bermain dalam konsep diri mampu mendorong perubahan pola pikir, kesenangan, semangat, keaktifan, antusias, kerja sama serta ketercapaian target belajar.

Adapun implikasi yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini antara lain:

1. Siswa dapat meningkatkan konsep diri mereka yang akan menjadi dorongan bagi siswa untuk menuju kepada keberhasilan dan kesuksesan.
2. Untuk meningkatkan konsep diri siswa dapat diterapkan dengan penerapan pendekatan bermain.
3. Guru pendidikan jasmani di sekolah dasar perlu meningkatkan kemampuan dirinya untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efektif sekaligus membangun siswa untuk aktif,

antusias, dan semangat. Salah satu kegiatan yang memenuhi kriteria tersebut yaitu melalui pendekatan bermain.

4. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang pembelajaran yang akan sangat membantu berjalannya kegiatan secara maksimal.

C. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan dan implikasi penelitian, ada beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti. Adapun saran-saran yang ingin disampaikan peneliti sebagai berikut:

1. Pendekatan bermain sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani.
2. Untuk dapat meningkatkan konsep diri siswa sudah seharusnya guru bekerja sama dengan orang tua.