

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat pengaruh pendekatan *project based learning* terhadap kreativitas peserta didik.
2. Tidak terdapat pengaruh pembelajaran konvensional terhadap kreativitas peserta didik.
3. Kreativitas peserta didik dengan pendekatan *project based learning* lebih tinggi dibandingkan kreativitas peserta didik dengan pembelajaran konvensional.
4. Terdapat pengaruh pendekatan *project based learning* terhadap keterampilan gerak peserta didik.
5. Terdapat pengaruh pembelajaran konvensional terhadap keterampilan gerak peserta didik.
6. Keterampilan gerak peserta didik dengan pendekatan *project based learning* tidak lebih tinggi dibandingkan keterampilan gerak peserta didik dengan pembelajaran konvensional. Tetapi dilihat dari skor rata-rata dari keterampilan gerak yang diberikan perlakuan pendekatan *project based learning* keterampilan geraknya rata-rata meningkat sebesar 11, 4772 dan pendekatan konvensional keterampilan geraknya rata-rata meningkat sebesar 7,1482, terdapat perbedaan sebesar 4,3289 yang menurut penulis cukup besar.

B. SARAN

Dengan berpedoman pada data-data yang diperoleh serta dalam rangka membantu peningkatan dan mengatasi hambatan-hambatan proses pembelajaran pelajaran pendidikan jasmani di SDN Majalengka Kulon 3. Berdasarkan Tatang Suryadin, 2016

PENGARUH PENDIDIKAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN GERAK SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian yang penulis lakukan, maka penulis ingin mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, diharapkan mendukung terhadap pembaharuan dalam pembelajaran, khususnya dalam pendidikan jasmani, yang salah satunya dengan menggunakan pendekatan *project based learning* supaya proses pembelajaran dapat menghasilkan tujuan pembelajaran yang optimal.
2. Bagi para guru pendidikan jasmani, agar lebih memperhatikan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang digunakan. Hal ini dikarenakan pendidikan jasmani memiliki potensi mengembangkan tiga ranah pendidikan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Maka pendekatan pembelajarannya pun harus mengarah pada pencapaian ketiga ranah tersebut. Selain itu, diharapkan para guru penjas agar lebih kritis terhadap permasalahan-permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran, dengan menggali/mengkaji tentang model dan pendekatan-pendekatan yang cocok untuk diterapkan di tempat mengajarnya.
3. Bagi peserta didik, disarankan agar lebih bersemangat lagi dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Selain untuk mengembangkan semua potensi yang ada pada diri sendiri, juga sebagai ajang latihan dalam mengarungi jalan kehidupan.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian ulang dengan cakupan yang lebih luas lagi. Sehubungan dengan hal tersebut, keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian ini bisa dijadikan bahan kajian untuk melaksanakan penelitian-penelitian lanjutan. Dalam penelitian ini peneliti mengakui bahwa pendekatan *project based learning* dalam pendidikan jasmani merupakan hal yang baru. Akibatnya peneliti kurang terampil dalam menyusun rencana pembelajaran *project based learning* dalam pendidikan jasmani untuk sekolah dasar.

Tatang Suryadin, 2016

PENGARUH PENDIDIKAN PROJECT BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN GERAK SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu