

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama 16 kali pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Ciemas, kemudian data tersebut diolah dan dianalisis dengan hasil dari pengolahan seperti berikut:

1. Implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa.
2. Pembelajaran konvensional berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas siswa
3. Terdapat perbedaan pengaruh antara implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan dengan pembelajaran konvensional terhadap peningkatan kreativitas siswa

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan dengan pembelajaran konvensional dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan kreativitas siswa.

#### **5.2 Implikasi**

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan, implikasi peneliti adalah sebagai berikut:

1. Sekolah sebagai Lembaga Pendidikan bagi siswa, pelaksanaan pembelajaran melalui pendekatan saintifik ini sudah cukup baik meskipun ada beberapa aspek-aspek penting yang belum diterapkan dalam pelaksanaan pembelajarannya.
2. Bagi siswa, melalui adanya implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan untuk meningkatkan kreativitas ini, dapat memperluas pengetahuan, wawasan, dan pengalaman baru bagi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Meski dalam kenyataannya, ada beberapa siswa yang masih belum mengetahui mengenai pendekatan saintifik, sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya siswa sedikit merasa kebingungan dan mengakibatkan kurangnya efektifitas saat proses pembelajarannya, sehingga ini menjadi tanggung jawab dan tugas yang berat bagi guru kepada siswa.

3. Hasil penelitian melalui pendekatan saintifik berbasis permainan untuk meningkatkan kreativitas siswa ini dapat digunakan sebagai alternatif guru dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa. Apabila pendekatan saintifik dan seluruh aspeknya diterapkan secara terus menerus dan berkesinambungan dalam pembelajaran ada kemungkinan besar kreativitas siswa dapat meningkat dan mencapai tingkat kreatif yang maksimal.

### **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 kreativitas khususnya dalam pembelajaran Pendidikan jasmani agar dapat menjadi lebih inovatif, pengembangan perangkat pembelajaran saintifik, kontribusi kepala sekolah dan dinas terkait, serta peran Lembaga Pendidikan keguruan dalam mensukseskan implementasi pendekatan saintifik ini, juga dirasa penting untuk diteliti lebih lanjut lagi. Mengenai keterbatasan-keterbatasan yang dikemukakan oleh penulis diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk mengkaji faktor-faktor yang mempunyai kontribusi terhadap pendekatan saintifik untuk meningkatkan kreativitas siswa yang belum dibahas dan diungkapkan dalam penelitian ini.
2. Kepada guru sebaiknya sebelum melaksanakan pembelajaran ada baiknya untuk mempersiapkan secara maksimal mengenai implementasi pendekatan saintifik khususnya dalam pembelajaran Pendidikan jasmani dan memberikan pengetahuan secara menyeluruh mengenai pendekatan saintifik ini kepada siswa, agar siswa dapat memahami dengan baik mengenai pendekatan saintifik dan tidak lagi merasa kebingungan saat proses pembelajaran nya. Untuk meningkatkan kreativitas ini, guru harus lebih meningkatkan kemampuannya dalam kreativitas, karena guru yang kreatif akan menghasilkan siswa yang kreatif pula. Upaya dalam meningkatkan kreativitas melalui implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan ini yaitu, bagaimana guru lebih mematangkan langkah-langkah dan aspek-aspek yang harus dipenuhi dalam pendekatan saintifik ini. Guru juga diharapkan senantiasa meningkatkan kualitas profesional

**Dhika Setia Mahardhika, 2019**

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

melalui berbagai pelatihan terkait dengan pendekatan saintifik, menambah referensi, mencari literatur yang mendukung mengenai pendekatan saintifik khususnya dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, serta dapat memahami kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran melalui pendekatan saintifik dan mengembangkan pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga kreativitas nya dapat meningkat.

3. Bagi Lembaga sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap proses pembelajaran melalui pendekatan saintifik berbasis permainan untuk meningkatkan kreativitas siswa ini khususnya dalam pembelajaran Pendidikan jasmani agar dapat menunjang sarana dan prasarana demi proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
4. Kepada siswa hendaknya lebih responsif dan kondusif selama proses pembelajaran berlangsung, siswa hendaknya lebih berpartisipasi aktif saat berkerja sama dalam pembelajaran terutama ketika adanya sesi diskusi dan diharapkan siswa lebih aktif dalam mencari wawasan dan pengetahuan tidak perlu menunggu dan berpatok pada informasi yang disampaikan oleh guru di sekolah saja, sehingga siswa dapat lebih memperluas wawasan dan pengetahuannya, khususnya mengenai pendekatan saintifik dalam meningkatkan kreativitas.