

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Hasil penelitian yang dilakukan yaitu efektivitas model *Project Based Learning* (PjBL) pada materi daur ulang kerajinan dari plastik untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV Sekolah Dasar

1. Pengaruh kreativitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat terlihat berdasarkan skor *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok tersebut, hasil pengujian menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain kelompok eksperimen adalah 72,1230%, menandakan tingkat efektivitas yang cukup baik. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mencapai rata-rata 11,1111%, menunjukkan ketidakefektifan dalam pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran daur ulang sampah plastik dibandingkan dengan kelompok yang tidak menggunakan model tersebut.
2. Peningkatan hasil kreativitas siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan siswa yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional dapat terlihat berdasarkan *output Independent Samples Test (N-Gain)*, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,002 < 0,05, dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan peningkatan yang signifikan (nyata) antara penggunaan model *Project Based Learning* dengan metode konvensional untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam materi daur ulang sampah plastik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kreativitas siswa sekolah dasar yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran daur ulang sampah plastik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan PjBL dalam pembelajaran yang sama.

5.2 Implikasi

Implikasi penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model ini, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, melainkan turut aktif dalam pemahaman mengenai konsep daur ulang sampah plastik melalui proyek-proyek yang mereka laksanakan.
2. Kolaborasi di antara siswa juga menjadi salah satu keunggulan dari model *Project Based Learning* (PjBL), dimana mereka bekerja sama dalam kelompok untuk menuntaskan proyek-proyek, yang pada akhirnya akan memperkuat keterampilan kolaborasi dan keterampilan komunikasi mereka.
3. Model ini mengembangkan keterampilan sosial, berpikir kritis, dan kreativitas karena mereka dihadapkan pada tantangan yang membutuhkan pemecahan masalah dan inovasi.
4. Melalui model pembelajaran ini, siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang proses daur ulang sampah plastik, termasuk dampaknya bagi lingkungan dan cara-cara untuk mengurangi limbah plastik.

5.3 Rekomendasi

Terdapat rekomendasi yang diberikan kepada peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan penelitian mengenai materi daur ulang sampah menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa, antara lain.

1. Siswa

Melibatkan siswa secara aktif dalam proses penelitian, termasuk dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penelitian. Ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memastikan bahwa penelitian yang dilakukan relevan dan bermanfaat bagi mereka.

2. Guru

Memberikan pelatihan dan dukungan kepada guru dalam implementasi model PjBL dalam pembelajaran daur ulang sampah. Ini termasuk pelatihan tentang desain proyek yang relevan, manajemen kelas yang efektif dalam konteks PjBL, dan cara memberikan umpan balik yang membangun kepada siswa.

3. Sekolah

Memberikan dukungan untuk implementasi model PjBL dalam kurikulum sekolah, termasuk alokasi sumber daya dan waktu yang memadai untuk pelatihan guru dan pengembangan proyek.

4. Peneliti selanjutnya

Melakukan penelitian yang lebih mendalam untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran daur ulang sampah plastik dengan menggunakan model PjBL. Ini dapat mencakup faktor-faktor seperti motivasi, lingkungan belajar, gaya pembelajaran, dan keterampilan yang diperlukan.