

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini, peneliti akan menguraikan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti serta rekomendasi dari peneliti yang ditujukan untuk pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.

#### 5.1 Simpulan

Sub-bab ini akan memaparkan beberapa kesimpulan yang diperoleh dari temuan hasil penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti di kelas XI IPS 4 SMAN 1 Sukaresmi. Mengacu pada rumusan masalah dan tujuan penelitian yakni meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 4 dalam pembelajaran Sejarah melalui penerapan *project digital history bulletin board*, dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Pada tahap perencanaan, terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti seperti bagaimana peneliti akan merencanakan pembelajaran dengan menerapkan *project digital history bulletin board* yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Hal-hal yang perlu diperhatikan meliputi rekomendasi aplikasi/software yang dapat digunakan untuk membuat *project* dan bahan ajar yang mungkin dibutuhkan siswa sebagai sumber rujukan. Selain itu, untuk menunjang pembelajaran peneliti juga menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk siklus I dan siklus II, media pembelajaran berupa power point dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk siklus I dan siklus II serta instrumen penelitian yang akan digunakan dalam setiap tindakan berupa lembar observasi guru, lembar observasi peningkatan kreativitas siswa, catatan lapangan, dan pedoman wawancara.
2. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan pembelajaran dan observasi yang dilakukan secara bersamaan terlaksana dengan baik. Tahap ini dilakukan dalam dua siklus dengan menerapkan *project digital history bulletin board* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Sejarah. Adapun indikator yang menjadi fokus dalam penelitian ini dan telah ditetapkan oleh peneliti sebelum memulai penelitian ialah: kelancaran

Firna Febrian, 2024

PENERAPAN PROJECT DIGITAL HISTORY BULLETIN BOARD UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 4 SMAN 1 SUKARESMI KABUPATEN CIANJUR)

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

dengan sub indikator mengemukakan ide terhadap rancangan *digital history bulletin board* yang akan dibuat dan membuat rancangan desain *digital history bulletin board* dengan baik, lalu keluwesan dengan sub indikator mengembangkan ide-ide baru pada rancangan *project* yang telah dibuat sebelumnya dan menemukan berbagai sumber terkait materi yang sesuai dengan tema. Selanjutnya elaborasi dengan sub indikator aktif memberikan gagasan/ide melalui diskusi kelompok dan menggunakan berbagai unsur pendukung (gambar ilustrasi, foto, diagram, bagan, grafik, timeline, motion graphic (gambar bergerak)) yang sesuai dengan tema yang didapatkan. Terakhir, orisinalitas dengan sub indikator kombinasi dan komposisi visual (tata letak, tipografi, dan gambar, serta warna yang digunakan) dalam *Digital History Bulletin Board* dan narasi informasi yang disajikan dalam *Digital History Bulletin Board* (sesuai dengan tema, dikemas secara efektif, dan hasil buatan sendiri).

3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *project digital history bulletin board* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Sejarah mendapatkan hasil yang baik. Pada siklus I perolehan skor kreativitas siswa mencapai 14,25 yang apabila dikonversi dalam bentuk persentase menjadi 59,37% dimana hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada siklus I termasuk pada kategori cukup. Sementara pada siklus II, perolehan skor rata-rata mencapai 18,63 yang apabila dikonversi dalam bentuk persentase menjadi 77,63%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan dan termasuk pada kategori baik.
4. Selama penelitian berlangsung terdapat beberapa kendala yang dihadapi peneliti dalam menerapkan *project digital history bulletin board* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Sejarah. Beberapa kendala yang dihadapi beserta upaya yang dilakukan peneliti untuk mengatasi kendala tersebut adalah terdapat kelompok siswa yang belum memahami sepenuhnya terkait tugas yang peneliti berikan. Menyikapi hal tersebut, peneliti langsung menjelaskan kembali terkait teknis pengerjaan LKPD. Berdasarkan hasil LKPD yang telah dikerjakan, beberapa

kelompok masih belum membuat rancangan dengan jelas, serta masih ada beberapa orang yang tidak mengemukakan ide/gagasan sama sekali dalam kegiatan diskusi. Peneliti berusaha mengarahkan siswa untuk membangun suasana diskusi yang lebih hidup dan tidak didominasi oleh sebagian orang saja. Selain itu terdapat siswa yang mengemukakan ide/gagasan namun kualitas ide yang dihasilkan masih berasal dari kutipan sumber dan kurang menarik. Upaya yang dilakukan peneliti adalah mencoba memotivasi siswa untuk menghasilkan ide/gagasan yang menarik dan berasal dari pemikirannya sendiri. Selain itu, terdapat beberapa kelompok siswa yang tidak mengembangkan ide-ide baru dari ide yang telah mereka buat sebelumnya. Peneliti meyakinkan siswa rancangan yang telah mereka buat sebelumnya masih bisa dikembangkan lagi agar lebih menarik. Selanjutnya terdapat satu kelompok yang menggunakan unsur pendukung namun tidak sesuai dengan tema yang didapatkan. Peneliti memberi tahu siswa untuk memastikan kesesuaian unsur pendukung yang akan digunakan dengan tema kelompok. Kemudian pada hasil akhir project menunjukkan bahwa hampir semua tidak mencantumkan identitas kelompok baik urutan kelompok maupun nama anggota kelompok. Semua kelompok juga tidak mencantumkan sumber yang digunakan di dalam *project*, mereka hanya menuliskan sumber pada LKPD. Selain itu, hampir semua kelompok juga kesulitan menyajikan informasi yang efektif dalam *project*. Mereka cenderung kebingungan untuk memilih informasi yang cocok akan disajikan dalam *project*. Peneliti pun memberikan masukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut pada *project* selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan oleh peneliti pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Project Digital History Bulletin Board* dalam pembelajaran Sejarah dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 4 SMAN 1 Sukaresmi.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, penerapan *Project Digital History Bulletin Board* dalam pembelajaran Sejarah dapat meningkatkan

Firna Febrian, 2024

PENERAPAN PROJECT DIGITAL HISTORY BULLETIN BOARD UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 4 SMAN 1 SUKARESMI KABUPATEN CIANJUR)

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

keaktivitas siswa. Pembelajaran berbasis *project* menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang mampu menarik antusiasme siswa karena dalam pelaksanaannya pembelajaran akan berpusat pada siswa dan akan menggiring siswa untuk terlibat secara langsung untuk menghasilkan sebuah *project*. Dalam penelitian ini, *project* yang dikembangkan adalah *Digital History Bulletin Board*. Oleh karena itu penting untuk dilakukan sejumlah Upaya untuk menerapkan model pembelajaran berbasis *project* dalam proses pembelajaran di kelas. Berikut Upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh pihak sekolah:

- a. Kepala SMAN 1 Sukaresmi diharapkan dapat mengarahkan seluruh guru untuk dapat menggunakan model pembelajaran berbasis *project* dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. *Project Digital History Bulletin Board* dapat diterapkan tidak hanya pada pembelajaran Sejarah tetapi juga pada mata Pelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Sejarah sangatlah penting. Dengan mengembangkan pembelajaran Sejarah yang menekankan pada peningkatan kreativitas, siswa akan memiliki kemampuan memecahkan masalah dengan berbagai alternatif solusi yang memungkinkan dan motivasi belajar siswa akan meningkat. Namun, kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah di sekolah hanya berfokus pada beban hafalan yang membosankan sehingga hal tersebut memunculkan pemikiran dalam diri siswa bahwa pembelajaran Sejarah merupakan pembelajaran yang tidak menarik. Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Sejarah seperti:

- a. Guru harus dapat mengembangkan pembelajaran Sejarah yang menekankan pada peningkatan kreativitas siswa
- b. Guru harus dapat mengarahkan siswa untuk mengaitkan hal-hal yang bersifat kontekstual dan mungkin dialami oleh siswa secara langsung dengan pelaksanaan pembelajaran Sejarah di kelas sehingga pembelajaran Sejarah tidak dianggap sebagai mata Pelajaran yang membosankan.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan *Project Digital History Bulletin Board* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Sejarah di kelas XI IPS 4 SMAN 1 Sukaresmi, berikut ini peneliti paparkan rekomendasi untuk beberapa pihak yang terkait dengan penelitian ini.

1. Pihak Sekolah

Bagi pihak sekolah, harapan peneliti adalah agar sekolah dapat lebih memperhatikan sarana dan prasarana untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Salah satu prasarana yang perlu diperhatikan adalah penyediaan internet seperti wifi yang mampu menunjang proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa mengakses aplikasi penunjang ketika membuat *project digital history bulletin board*.

2. Guru

Bagi guru, peneliti berharap semoga hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat menjadi pertimbangan untuk mengembangkan pembelajaran Sejarah yang menarik dan mampu meningkatkan kreativitas siswa. Penerapan *project digital history bulletin board* merupakan salah satu cara yang dirasa cukup efektif untuk menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan sekaligus melatih kreativitas siswa selama proses pengerjaannya.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian serupa dapat menggunakan penelitian ini sebagai sumber rujukan. Selain itu, peneliti berharap semoga peneliti selanjutnya dapat menemukan kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini sehingga penelitian selanjutnya akan lebih baik lagi.