

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Setelah melakukan serangkaian penelitian dan pengkajian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Berbasis Proyek "Denah Tempat Tinggal" terdiri dari beberapa langkah yang saling berkesinambungan. Langkah pertama adalah identifikasi masalah, di mana siswa diajak untuk memahami permasalahan nyata yang berkaitan dengan kehidupan mereka, sebagai dasar untuk proyek yang akan mereka lakukan. Langkah kedua, perencanaan proyek, mencakup penentuan urutan langkah-langkah praktis serta pemilihan alat dan bahan yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan proyek. Pada langkah ketiga, yaitu pelaksanaan proyek, kegiatan ini dibagi dalam dua sesi: sesi pertama, siswa mengumpulkan dan memilih bahan yang akan digunakan, sementara pada sesi kedua, mereka mulai menyusun elemen-elemen yang sudah disiapkan untuk membentuk denah tempat tinggal menggunakan styrofoam. Setelah itu, siswa melaksanakan presentasi di depan kelas untuk menjelaskan hasil denah yang dibuat, termasuk rincian setiap bagian dan fungsinya, untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi. Langkah terakhir adalah refleksi, di mana siswa diberi kesempatan untuk merenungkan seluruh proses yang telah dilalui, mengevaluasi pengalaman mereka, serta memperdalam pemahaman terhadap konsep yang telah dipelajari. Refleksi ini sangat penting untuk membantu siswa menyadari pembelajaran yang telah mereka peroleh dan meningkatkan kesadaran diri terhadap proses pembelajaran yang mereka jalani.
2. Implementasi model Pembelajaran Berbasis Proyek "Denah Tempat Tinggal" terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang berkaitan dengan materi peta. Hasil analisis *N-gain* yaitu sebesar .7377, angka tersebut lebih besar 0.7 yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran ini memiliki tingkat efektivitas yang tinggi. Data tersebut

membuktikan bahwa siswa yang belajar melalui model Pembelajaran Berbasis Proyek dapat mengembangkan keterampilan kreativitas mereka dengan lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Temuan ini didukung oleh pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample T-test*, yang menghasilkan nilai Signifikansi (Sig.) $< .001$. Nilai ini jauh lebih kecil dari 0.05, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa setelah penerapan model Pembelajaran Berbasis Proyek “Denah Tempat Tinggal”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran Berbasis Proyek “Denah Tempat Tinggal” efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran IPAS.

3. Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-test* menunjukkan nilai Signifikansi (Sig.) $< .001$. Angka ini jauh lebih kecil daripada batas signifikansi yang umum digunakan, yaitu 0.05. Hal itu menjadi bukti yang kuat bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kreativitas siswa di kelas eksperimen yang menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek "Denah Tempat Tinggal" dengan kreativitas siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Perbedaan signifikan ini menegaskan bahwa penerapan metode Pembelajaran Berbasis Proyek tidak hanya memberikan pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Dalam konteks ini, metode konvensional yang diterapkan di kelas kontrol nampaknya tidak efektif dibandingkan metode yang digunakan di kelas eksperimen dalam merangsang kreativitas siswa. Dengan kata lain, bisa disimpulkan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek "Denah Tempat Tinggal" ini terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan lebih baik dibandingkan dengan cara konvensional.

5.2 Implikasi

1. Temuan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis proyek, khususnya melalui kegiatan pembuatan denah tempat tinggal, memberi efek positif terhadap keterampilan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berfokus pada eksplorasi, kerja sama, dan penyelesaian masalah nyata bisa mendukung siswa dalam meningkatkan kreativitas yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di zaman sekarang.

2. Pendekatan berbasis proyek tidak hanya relevan untuk mata pelajaran IPAS tapi juga bisa diterapkan di pelajaran lain, terutama yang membutuhkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dapat memanfaatkan metode ini untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memaksimalkan potensi kreatif mereka, dan membantu mereka mengaitkan konsep-konsep teoretis dengan kehidupan nyata.
3. Selain itu, temuan ini menunjukkan pentingnya lingkungan pembelajaran yang mendukung eksplorasi ide dan kreativitas siswa. Dengan memberikan kesempatan untuk berpikir secara mandiri dan bekerja dalam tim, siswa dapat belajar untuk menghargai proses serta hasil yang inovatif.

5.3 Rekomendasi

1. Rekomendasi untuk Guru

Guru diharapkan lebih sering menggunakan teknik pembelajaran berbasis proyek (PjBL), terutama yang berkaitan dengan situasi dunia nyata siswa. Pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan pembuatan denah tempat tinggal mendorong pemikiran dan inovasi siswa, tetapi guru hendaknya memberikan kebebasan kepada siswa untuk bereksperimen ketika merancang denah tempat tinggal. Guru dapat memberikan umpan balik terus menerus selama proses pembuatan proyek, tidak hanya pada produk akhir, sehingga memungkinkan siswa untuk mengembangkan ide dan solusi kreatif. Proses pembelajaran harus diutamakan daripada hasil akhirnya.

2. Rekomendasi untuk Siswa

Siswa perlu lebih terlibat aktif dalam semua tahapan pembelajaran berbasis proyek, mulai dari identifikasi masalah hingga kegiatan refleksi, untuk meningkatkan pemikiran kreatif dan keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, siswa didorong untuk berpikir *out of the box* ketika merancang proyek denah tempat tinggal. Hal ini dapat mencakup pertimbangan desain yang tidak terbatas pada model standar dan pengembangan inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada. Kerja kelompok memberi peluang bagi siswa untuk berdiskusi dan berbagi ide, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan memperkaya proses berpikir. Siswa diharapkan mendengarkan ide teman sekelasnya dan berkontribusi dalam pengembangan solusi yang lebih baik.

Fitri Aura Rahmawati, 2025

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK “DENAH TEMPAT TINGGAL” TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPAS DI SD
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Rekomendasi untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mempelajari lebih lanjut pengaruh menggunakan berbagai variasi metode pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam mata pelajaran yang berbeda. Misalnya, pertimbangkan jenis proyek lain yang lebih spesifik atau metode yang lebih interaktif. Selanjutnya dapat dilakukan penelitian lebih lanjut dengan mengukur pengaruh jangka panjang terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa ketika menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Misalnya, apa pengaruh metode ini terhadap perkembangan kreatif siswa beberapa bulan atau tahun kemudian.