

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian kuasi eksperimen yang dilakukan di kelas VIII A dan VIII B MTs Mu'min Ma'shum Kota Tasikmalaya, ditemukan perbedaan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil penelitian pada kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* model pembelajaran PjBL berbasis Scratch menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas peserta didik antara sebelum dan setelah dilakukannya *treatment*. Rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 73,65 menjadi 94,22, yang artinya terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar 20,57. Selanjutnya hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka terdapat perbedaan kreativitas peserta didik antara sebelum dan setelah diberikan *treatment* model pembelajaran PjBL berbasis Scratch dalam pembelajaran IPS di kelompok eksperimen.
- 2) Hasil penelitian pada kelompok kontrol yang menerapkan model pembelajaran PjBL berbasis Powerpoint menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas peserta didik antara sebelum dan setelah penerapan. Rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 74,86 menjadi 86,50, yang artinya terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar 11,64. Selanjutnya berdasarkan hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka terdapat perbedaan kreativitas peserta didik antara sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran PjBL berbasis Powerpoint dalam pembelajaran IPS di kelompok kontrol.

- 3) Hasil penelitian pada kelompok eksperimen yang diberi *treatment* model pembelajaran PjBL berbasis Scratch dan kelompok kontrol yang diberi *treatment* model pembelajaran PjBL berbasis Powerpoint menunjukkan adanya perbedaan kreativitas peserta didik yang signifikan. Nilai rata-rata kreativitas peserta didik pada kelompok eksperimen mencapai 94,22, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata sebesar 86,50. Artinya, terdapat selisih 7,72 dimana kelompok eksperimen memiliki skor lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,045. Ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam kreativitas peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- 4) Penerapan model pembelajaran PjBL berbasis Scratch dalam pembelajaran IPS terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas peserta didik. Berdasarkan hasil uji N-Gain, nilai yang diperoleh adalah 0,49 yang tergolong ke dalam kategori sedang karena lebih besar dari 0,3 tetapi masih dibawah 0,7. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL berbasis Scratch ini meningkatkan kreativitas peserta didik dalam kategori sedang. Selanjutnya, hasil rata-rata dari N-Gain persen yang diperoleh adalah 57,87% yang tergolong kedalam kategori cukup efektif karena berada pada rentang persentase 56-75.

5.2 Implikasi

Mengacu pada hasil-hasil penelitian yang telah diungkapkan, maka implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini menyoroti pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Dengan mengintegrasikan teknologi seperti Scratch, peserta didik dapat dilatih untuk menghasilkan ide-ide kreatif yang relevan dengan materi pembelajaran IPS. Hal ini menjadi langkah strategis dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21, di mana kreativitas dan literasi teknologi menjadi kompetensi utama yang harus dikuasai.

- 2) Keberhasilan model pembelajaran ini tidak terlepas dari landasan teori konstruktivisme dan *cognitive theory of multimedia learning* (CTML). Konstruktivisme menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, sementara CTML menunjukkan bahwa kombinasi elemen visual, audio, dan interaksi dapat meningkatkan proses pembelajaran. Dengan menggunakan Scratch, peserta didik tidak hanya terpapar media pembelajaran yang menarik tetapi juga terlibat dalam pengembangan media itu sendiri, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan kreatif.
- 3) Penerapan model pembelajaran ini juga menggaris bawahi pentingnya peran guru sebagai fasilitator. Guru tidak hanya bertugas memberikan materi tetapi juga membimbing peserta didik dalam merancang dan menyelesaikan proyek mereka. Hal ini memerlukan kompetensi guru yang mumpuni, baik dalam memahami teknologi Scratch maupun dalam mengelola proses pembelajaran berbasis proyek. Guru juga perlu memberikan arahan yang tepat untuk membantu peserta didik mengatasi hambatan teknis, mengeksplorasi ide, dan menyelesaikan proyek.
- 4) Penelitian ini berkontribusi dalam memajukan praktik pendidikan berbasis teknologi dengan menawarkan wawasan baru tentang integrasi media digital dalam pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran PjBL berbasis Scratch, guru dapat membantu menciptakan generasi peserta didik yang kreatif, inovatif, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Namun, keberhasilan implementasi model ini memerlukan dukungan penuh dari berbagai pihak, termasuk guru, sekolah, orang tua, dan pembuat kebijakan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan, implikasi, dan keterbatasan pada penelitian ini, maka rekomendasi berikut dapat menjadi pertimbangan bagi beberapa pihak:

- 1) Kepada Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi digital seperti Scratch untuk menerapkan model pembelajaran PjBL. Teknologi ini memberikan peluang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan merangsang kreativitas mereka. Guru perlu terus mengeksplorasi cara mengintegrasikan media digital yang relevan ke dalam pembelajaran agar lebih menarik dan kontekstual. Selain itu, guru harus mempelajari cara mendesain proyek yang menantang tetapi tetap sesuai dengan kemampuan peserta didik, serta memberikan bimbingan yang tepat untuk mengatasi hambatan teknis yang mungkin muncul.

2) Kepada Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif memanfaatkan pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan kreativitas mereka. Dengan menggunakan Scratch, peserta didik memiliki peluang untuk menciptakan proyek yang orisinal dan mengekspresikan ide-ide mereka. Peserta didik juga perlu memiliki motivasi internal untuk terus belajar dan mengasah keterampilan digital yang akan sangat berguna di era teknologi ini.

3) Kepada Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung implementasi model pembelajaran berbasis proyek yang menggunakan teknologi digital seperti Scratch. Dukungan ini dapat berupa penyediaan fasilitas seperti komputer dan akses internet yang memadai, serta pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Selain itu, sekolah juga perlu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung eksplorasi dan kreativitas, seperti dengan menyediakan ruang khusus untuk kegiatan proyek atau mempromosikan budaya inovasi di antara peserta didik dan guru.

4) Kepada Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memberikan peluang bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan kajian serupa dengan fokus yang lebih luas, seperti pengaruh penggunaan teknologi digital berbasis proyek terhadap keterampilan abad 21 lainnya, misalnya berpikir kritis, komunikasi, atau kolaborasi. Peneliti juga

dapat mengeksplorasi implementasi model ini di berbagai mata pelajaran selain IPS untuk melihat efektivitasnya dalam konteks yang berbeda. Studi jangka panjang dapat memberikan wawasan lebih mendalam mengenai dampak berkelanjutan dari penggunaan Scratch dalam pembelajaran berbasis proyek.