

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini akan menyimpulkan hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan dan merekomendasikan terhadap berbagai pihak mengenai hasil yang telah dicapai baik dari pihak sekolah, guru, peserta didik, maupun peneliti sendiri. Adapun kesimpulan dan hasil rekomendasinya adalah sebagai berikut :

A. Simpulan

Peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* menggunakan media *flip chart* dikelas VII-D SMP N 44 Bandung dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perencanaan dalam meningkatkan kreativitas melalui model pembelajaran *project based learning* menggunakan media *flip chart* telah dilaksanakan dengan baik. Perencanaan berdasarkan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang tepat, peneliti bersama guru mitra dan guru kelas VII-D mata pelajaran IPS menentukan materi yang akan digunakan pada setiap tindakan. Selanjutnya, peneliti menyusun kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan di kelas VII-D, hal tersebut dilakukan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam pelaksanaan model pembelajaran portofolio yang dilaksanakan. Selain itu, peneliti pun sudah menyusun lembar observasi untuk memudahkan peneliti dalam melihat dan mengukur peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* menggunakan media *flip chart*.
2. Pelaksanaan model pembelajaran *project based learning* menggunakan media *flip chart* sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS telah dilaksanakan dengan baik. Pada penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus dan dalam setiap siklusnya dilakukan dua kali tindakan, pada setiap siklusnya peneliti memberikan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran *project based learning* menggunakan media *flip chart*. Pelaksanaan setiap siklusnya berbeda

Kompetensi Dasar (KD), namun telah peneliti diskusikan sebelumnya dengan guru mitra dan guru kelas VII-D mata pelajaran IPS. Pembelajaran berupaya dilakukan berlangsung secara alamiah dalam bentuk siswa bekerja dan membangun pengetahuannya secara mandiri, bekerjasama dengan baik, berani untuk presentasi dimana siswa mencari sendiri materi atau informasi untuk media *flip chart*. Dalam yang terjadi pelaksanaan ini dimulai dari guru yang menjelaskan materi pada pertemuan pertama, pada pertemuan ke dua siswa membuat media *flip chart*. Siswa pun dalam pembuatan media *flip chart* ini sangat penting untuk bekerja sama dengan anggota kelompoknya agar media yang dibuat selesai dengan baik dan tepat waktu. Setelah selesai pembuatan media *flip chart* siswa siswa juga dituntut untuk melakukan presentasi mengenai materi atau informasi yang ada didalam media *flip chart* tersebut. Setiap siklus dilakukan dengan pelaksanaan yang sama.

3. Peningkatan yang terjadi dalam penelitian ini dapat dikatakan baik, dimana setiap siklus yang dilakukan mengalami peningkatan yang baik, dari semua peningkatan yaitu pada aktivitas kelompok saat membuat media *flip chart* pada siklus ke-1 aktivitas kelompok ini masih tergolong dalam kategori rendah namun sudah termasuk kedalam katagori cukup dalam siklus ke-2 mengalami peningkatan yang dapat dikatakan cukup baik, pada siklus ke-3 peningkatan ini terjadi kembali hingga dapat dikatakan baik dari ketiga siklus yang dilakukan, terjadi peningkatan secara bertahap. Lalu pada peningkatan produk media *flip chart* pada siklus ke-1 sudah masuk kedalam katagori cukup, namun pada siklus ke-1 ini masih bisa di katakan rendah, selanjutnya pada siklus ke-2 mengalami peningkatan di bandingkan siklus ke-1 menjadi lebih baik, pada siklus ke-3 pun mengalami peningkatan, di bandingkan dengan siklus ke-1 dan siklus ke-2, peningkatan yang terjadi terus meningkat menjadi lebih baik secara bertahap setiap seiklusnya. Selanjutnya presentasi kelompok, pada silus ke-1 , termasuk kedalam katagori kurang, siklus ke-2 meningkat cukup baik dari pada siklus ke-1, dan pada siklus ke-3 mengalami

peningkatan yang baik, peningkatan ini lebih baik dari pada siklus ke-1 dan siklus ke-2.

4. Kendala dalam penelitian ini peneliti mengalami berbagai kendala yang berbeda, dalam penelitian peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning*. Antara lain secara garis besar:

- Siswa masih suka gaduh dikelas.
- Siswa masih suka memainkan handphone saat pembelajaran
- Kurangnya waktu dalam pembelajara
- Sulitnya meminta siswa untuk melakukan presentasi dan sebagainya.

Kendala ini merupakan kendala yang sering terjadi. Namun kendala yang terjadi inilah yang membuat peneliti untuk terus berusaha memperbaiki menjadi lebih baik lagi sehingga semua kendala yang dialami dapat diatasi dengan baik.

B. Implikasi Dan Rekomendasi

Berdasarkan pengalaman penelitian yang dilakukan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *project based learning* menggunakan media *flip chart* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajara IPS terdapat saran bagi beberapa pihak yang terkait dengan penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

Bagi pihak sekolah, peneliti berharap dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media *flip chart* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, penerapan model *project based learning* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 44 Bandung.

Bagi guru, peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru-guru untuk dapat melaksanakan perannya sebagai fasilitator pembelajaran yang baik dengan memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran dikelas agar dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki, khususnya dalam pembelajaran IPS. Dengan beragam model pembelajaran maka akan lebih menarik siswa untuk belajar.

Bagi peserta didik, peneliti berharap dengan adanya penelitian ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kreativitasnya dalam pembelajaran baik dalam pembelajaran IPS maupun dalam pembelajaran mata pelajaran selain IPS.

Bagi peneliti, penelitian ini menjadi inspirasi tersendiri bagi peneliti. Hasil penelitian ini bukan merupakan hasil penelitian yang sempurna, sehingga perlu adanya penelitian selanjutnya mengenai penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media *flip chart* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan tanggung jawab siswa, baik dalam tugas-tugas ataupun presentasi. Baik penelitian selanjutnya bukan dengan metode penelitian tindakan kelas, namun dengan metode lain seperti *experiment*.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat penulis kemukakan. Semoga dapat memberikan manfaat terhadap semua peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia dan secara khusus menjadi bahan pertimbangan sekolah dalam mengembangkan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media *flip chart* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kreativitas siswa.

