

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V ini, peneliti akan menjelaskan mengenai kesimpulan dari hasil kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VII-8 SMP Negeri 30 Bandung serta memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah, guru, siswa dan juga peneliti selanjutnya. Penjelasan mengenai kesimpulan dan saran dijabarkan sebagai berikut :

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan secara umum bahwa peningkatan kreatifitas siswa disekolah melalui metode pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut:

1. Perencanaan guru dalam penggunaan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 30 Bandung kelas 7-8 dikategorikan baik. Perencanaan yang guru lakukan adalah dengan membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) penelitian model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas. RPP ini dibuat sedemikian rupa untuk membantu guru selama kegiatan pembelajaran dan penelitian berlangsung. Isi dari RPP ini kegiatan pembelajaran dan materi yang akan diajarkan per siklus. Satu RPP memuat dua pertemuan dimana pada pertemuan ini kegiatan penelitian dilakukan yaitu dengan kegiatan membuat media mind mapping, presentasi dan diskusi secara kelompok dimana kegiatan ini dilakukan pada pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama berisikan pemberian materi secara ceramah bervariasi lalu pembagian anggota kelompok dan tugas. Lalu pada kegiatan evaluasi guru memberikan siswa nilai selama kegiatan tugas kelompok berlangsung, lalu tugas individu yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan. Pada evaluasi ini juga guru menemukan kekurangan/kesalahan dan menjadi acuan untuk perbaikan/peningkatan pada siklus selanjutnya.

2. Pelaksanakan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 30 Bandung kelas 7-8 dikategorikan baik. Pada siklus I, penggunaan media *mind mapping* dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan memancing kreativitas siswa. Penggunaan *mind mapping* pada kegiatan pembelajaran IPS tidak jauh berbeda dengan kegiatan pembelajaran IPS pada umumnya. Sebelum kegiatan pembuatan media *mind mapping* dilakukan, peneliti menyisipkan pemahaman tentang kreativitas. hal ini dilakukan agar siswa dapat mengerti tujuan dari tugas yang diberikan oleh guru. Lalu guru memberitahukan kriteria penilaian kepada siswa sebagai acuan yang jelas untuk mengerjakan tugas tersebut, hal ini dilakukan agar siswa dapat menyelesaikan tugasnya secara maksimal. Kemudian pada siklus II, penggunaan media *mind mapping* dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan mengembangkan kreativitas siswa. Siswa lebih diberikan penguatan dan motivasi agar dapat lebih meningkatkan keterampilan kreativitas selama pembelajaran berlangsung. Dalam pembuatan *mind mapping*, siswa sudah dapat mengerjakan dengan bersungguh-sungguh. Dan selanjutnya pada siklus III, penggunaan media *mind mapping* dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan mengembangkan kreativitas siswa. Siswa lebih diberikan penguatan dan motivasi agar dapat lebih meningkatkan keterampilan kreativitas selama pembelajaran berlangsung. Dalam hal aplikasinya, pada siklus III siswa dapat dikatakan baik, bagaimana siswa dapat membuat *mind mapping* dan membuat produk dari isi *mind mapping* tersebut dengan baik.
3. Peningkatan kreativitas siswa setelah diterapkannya penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran IPS di SMPN 30 Bandung kelas 7-8 dikategorikan baik. Guru menerapkan penggunaan media *mind mapping* di setiap siklusnya. Media *mind mapping* yang ditugaskan dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan kreativitas siswa, karena dimulai dari pembuatan *mind mapping* itu sendiri yang dilakukan oleh siswa, guru

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

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

memberikan ruang kepada siswa untuk menuangkan ide-ide dan kreativitasnya kedalam pembuatan *mind mapping*, lalu dengan kerja secara kelompok membuat keretampilan sosial siswa lainnya ikut berkembang. Maka dari itu siswa dikatakan tuntas bersikap kreatifitas bila ia telah mampu mencapai indikator – indikator yang telah ditentukan. Melalui pembuatan *mind mapping* siswa diminta untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Melihat hasil observasi pada setiap siklusnya mengalami kenaikan yang cukup signifikan, yaitu pada siklus I dan II namun pada siklus III hanya mengalami sedikit kenaikan karena siswa yang mulai stabil dalam meningkatkan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

4. Merefleksikan kendala-kendala dalam penggunaan model berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 30 Bandung kelas 7-8 dikategorikan baik. Pada siklus 1 setelah melihat hasil observasi pada penilaian pembelajaran berbasis proyek, siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung dimana hanya ada satu-dua siswa saja yang aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru terus memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa agar dapat mengembangkan kreativitasnya, salah satunya dengan guru memberikan *reward* kepada siswa yang berani dan aktif selama kegiatan pembelajaran, hal ini adalah salah satu cara guru untuk memotivasi siswa agar aktif dikelas. Dapat dikatakan mereka sudah mulai mengerti tentang kreativitas namun dalam aplikasinya dilihat dari hasil observasi mereka kurang cukup baik, dilihat bagaimana mereka masih sulit mengerjakan tugas secara berkelompok. Pada Siklus 2 penggunaan *mind mapping* dinilai sudah cukup baik, siswa dapat menceritakan dengan baik bagaimana kegiatan ekonomi masyarakat yang berada di lingkungannya kedalam *mind mapping*. Dan dalam aplikasinya siswa mulai dikatakan cukup baik, mereka mulai berani untuk bertanya ataupun menjawab juga memberikan komentar terhadap *mind mapping* yang ditampilkan. Siklus 3 dalam pembuatan *mind mapping* siswa dapat mengerjakan dengan baik.

Peneliti pun melihat kelas yang bersih dan rapih selama kegiatan pembelajaran

Ranggita Utami Putri, 2016

Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

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

berlangsung. Siswa sudah berani untuk tampil didepan kelas tanpa ragu. Pada siklus 3 ini sudah tidak ada kendala-kendala yang berarti yang peneliti temukan didalam kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

B. Saran

Adapun dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan ini, sebagai bahan rekomendasi dalam mempertimbangkan baik hasil temuan dilapangan maupun secara teoritis. Beberapa hal yang menjadi bahan rekomendasi yaitu sebagai berikut:

Bagi Sekolah, saran yang dapat peneliti berikan adalah sekolah hendaknya meningkatkan monitoring dan evaluasi secara intensif terhadap pelaksanaan program-program yang sudah dilaksanakan terutama yang berhubungan dengan kreativitas serta sekolah lebih memperhatikan lagi tidak hanya fokus pada sekolahnya tetapi juga warga yang ada didalamnya khususnya siswa, agar siswa dapat mengembangkan kreativitas. Memberikan wadah lebih untuk siswa dapat mengembangkan kreativitas yang dimilikinya. Pentingnya mengembangkan kreativitas sedari dini adalah untuk menjadikan siswa manusia yang kompeten dimasa depan.

Bagi Guru, saran yang dapat peneliti berikan adalah guru dapat menggunakan metode pembelajaran yang beragam sesuai dengan kebutuhan materi. Hal ini dilakukan untuk menarik minat siswa terhadap pelajaran IPS. Selain itu guru dapat menghidupkan suasana pembelajaran dengan menggunakan media *mind mapping* Dengan penggunaan metode dan media yang beragam, dimaksudkan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru harus memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan kreativitas. Maka siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat dan dapat memahami materi pembelajaran sesuai dengan kemampuan mereka sendiri.

Bagi Siswa, saran yang peneliti berikan adalah siswa seharusnya dapat mengembangkan kreatifitas tidak hanya di sekolah tetapi di lingkungan tempat

tinggalnya dan siswa mempunyai pemahaman yang lebih mengenai keterampilan kreativitas yang datang dari dalam diri tanpa menunggu instruksi dari orang lain. Keterampilan siswa dalam mengembangkan kreativitas harus terus dipupuk dari mulai hal kecil seperti bertanya, memberikan pendapat ataupun berani tampil didepan kelas dan lebih kreatif lagi ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Bagi Peneliti Selanjutnya, peneliti selanjutnya hendaknya bisa meneliti mengenai ekoliterasi disekolah yang secara sarana dan prasarana belum mendukung siswa untuk sadar akan kebersihan lingkungan. Penelitian model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas ini dapat menjadi rujukan untuk mengembangkan dan memfokuskan penelitian-penelitian selanjutnya.