

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

1. Simpulan Umum

Berdasarkan pada penelitian yang telah dijelaskan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan melakukan pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook*, maka disimpulkan bahwa pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini terbukti berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kelas VIII-A SMP negeri 45 Bandung dalam pembelajaran IPS, hasil observasi dengan melakukan penilaian kreativitas menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa yang terjadi pada siklus 1 hingga siklus 3.

2. Simpulan Khusus

a. Perencanaan

Perencanaan kegiatan penelitian ini terlebih dahulu dilakukan dengan membuat RPP, menentukan waktu pelaksanaan, mempersiapkan lembar observasi peningkatan kreativitas siswa, lembar aktivitas siswa dan guru, dan lembar catatan lapangan. Hasil pengamatan dan penilaian RPP yang dibuat oleh peneliti menunjukkan adanya peningkatan dalam membuat rencana kegiatan pembelajaran Setiap siklusnya. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata presentase rencana kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti masuk kedalam kategori “Baik”. Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti dalam merencanakan kegiatan pembelajaran dalam pembuatan media *scrapbook* adalah dengan menggunakan materi yang sedang berlangsung. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam mengaplikasikan materi kedalam

media *scrapbook*. Materi yang pertama digunakan yaitu “macam-macam sistem perekonomian”, yang dalam pelaksanaannya dilakukan dengan pemberian materi oleh guru dan dilanjutkan dengan pembuatan media *scrapbook* dengan memanfaatkan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* oleh siswa. Perencanaan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 3 siklus dan 2 tindakan.

b. Pelaksanaan

Hasil pengamatan dan penilaian yang mengenai penampilan guru di kelas menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa mendapat kategori “Baik”. Penerapan kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan menggunakan 3 siklus dan 2 tindakan., sehingga jika dijumlahkan menjadi 6 pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran pada tindakan pertama di setiap siklusnya dilakukan dengan cara menampilkan media *scrapbook* oleh guru, sedangkan pada tindakan 2 di setiap siklusnya merupakan pembuatan *scrapbook* yang dihasilkan oleh siswa. Bahan yang dimanfaatkan untuk membuat media *scrapbook* tidak selalu sama, pada siklus 1 siswa membuat media *scrapbook* dengan memanfaatkan sampah kertas. Siklus 2 siswa membuat media *scrapbook* dengan memanfaatkan sampah plastik. Siklus 3, siswa membuat media *scrapbook* dengan memanfaatkan berbagai macam bahan yang termasuk sampah anorganik. Pembuatan media *scrapbook* ini dilakukan secara berkelompok yang terdiri atas 6 kelompok dan 6 orang dari setiap kelompoknya. Peneliti melakukan observasi ketika pembuatan produk oleh siswa yang sedang berlangsung dengan mengacu pada instrumen yang penelitian yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti juga mendokumentasikan kegiatan yang berlangsung baik yang tercantum pada pedoman observasi maupun yang tidak tercantum pada pedoman observasi. Selanjutnya peneliti juga tidak lupa untuk

menggunakan catatan lapangan, yang digunakan untuk data pelengkap dari tindakan-tindakan yang telah dilakukan disetiap siklusnya.

c. Kendala

Kendala yang dihadapi pada siklus 1 yaitu siswa masih kebingungan dalam membuat media scrapbook tersebut. Sehingga hal ini menyebabkan pembuatan media scrapbook tidak berjalan maksimal dan kekurangan waktu. Siklus 2, siswa sudah mulai terampil dalam membuat media scrapbook. Akan tetapi mereka masih belum bisa menggunakan waktu dengan baik, sehingga ketika waktu pelajaran habis, produk belum selesai. Siklus 3, terlihat siswa sudah terampil membuat media scrapbook dan dapat memanfaatkan waktu dengan cukup baik, sehingga ketika waktu pembelajaran selesai, produk yang dibuat telah selesai pula. Secara umum, kendala yang dihadapi adalah dalam mengatur waktu. Akan tetapi kendala tersebut tidak terlalu besar seperti terbatasnya waktu pembelajaran pada tindakan 2 disetiap siklusnya, karena pada tindakan 2 ini siswa bersama-sama membuat media *scrapbook* di kelas. Hal ini dapat diatasi dengan meringkas materi yang ada, artinya guru menyampaikan secara singkat saja sehingga siswa yang banyak mencari materi melalui internet dan buku sumber. Pembuatan media scrapbook dalam pembelajaran IPS waktunya menjadi lebih banyak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan presentase disetiap siklusnya. Peningkatan kreativitas ini dihasilkan berdasarkan penilaian kreativitas siswa dengan menggunakan indikator produk, inovasi, keluwesan, kelancaran, keaslian, dan keterampilan. Siklus 1 penilaian kreativitas masuk kedalam kategori “Cukup”, siklus 2 mendapat kategori “Baik”, dan siklus 3 berdasarkan penilaian kreativitas mendapat kategori “Baik”. Peneliti

melihat data yang dihasilkan sudah konsisten, yaitu mendapat kategori “Baik” pada siklus 2 dan siklus 3. Berdasarkan data yang sudah konsisten tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini sudah berhasil dan nilai sudah cukup jenuh, sehingga penelitian dicukupkan selesai pada siklus 3.

B. Rekomendasi

Berdasarkan pengalaman yang diperoleh peneliti mengenai “Peningkatan kreativitas siswa dalam pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* dalam pembelajaran IPS”, maka peneliti memberikan rekomendasi terhadap pihak-pihak yang terkait.

1. Pihak Sekolah

Peneliti berharap sekolah dapat mendukung pembelajaran IPS dengan memanfaatkan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* untuk meningkatkan kreativitas siswa, khususnya di SMP Negeri 45 Bandung. Dukungan tersebut bisa berupa sarana dan prasarana untuk menyediakan tempat hasil karya siswa. Hal ini juga bisa memotivasi siswa untuk berkreasi.

2. Bagi Guru

Bagi para guru, dengan memanfaatkan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* dalam pembelajaran IPS, bisa dilakukan untuk mengganti media belajar dan upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa. Pembelajaran IPS dengan memanfaatkan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* juga dapat dijadikan sebagai alternatif media dalam menyampaikan materi yang ada dalam pembelajaran IPS, dengan cara yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk belajar. Guru juga dapat mengatasi ketersediaan media, dan menggantinya dengan media sederhana berupa *scrapbook*. Selain itu guru dapat memberikan sebuah suasana belajar yang lebih menyenangkan, karena pembelajaran IPS yang biasanya penuh dengan ceramah yang berakibat pada jenuhnya siswa ketika mengikuti pembelajaran IPS yang sedang berlangsung.

Tanti Rohayati, 2016

Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pemanfaatan Sampah Anorganik Menjadi Media Scrapbook dalam Pembelajaran IPS

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

3. Bagi Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diharapkan siswa mampu meningkatkan kreativitasnya dengan baik dan terampil melalui memanfaatkan sampah anorganik menjadi media *scrapbook*. Diharapkan siswa mampu melatih kreativitasnya agar terus berkembang dan lebih memahami materi IPS. Salah satunya dengan membuat media *scrapbook* dengan memanfaatkan sampah anorganik, yang saat pembuatannya siswa terlebih dahulu merangkum materi pelajaran dan mengaplikasikannya ke dalam media *scrapbook*. Sehingga siswa banyak membaca materi IPS.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti berikutnya, hasil peneliti ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPS. selain itu, masih banyak manfaat dari penggunaan media *scrapbook* dengan memanfaatkan sampah anorganik yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu bagi penelitian selanjutnya dapat lebih menggali kembali mengenai manfaat media *scrapbook* dengan memanfaatkan sampah anorganik dalam pembelajaran, seperti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pemanfaatan sampah anorganik menjadi media *scrapbook* ada indikator yang banyak mengalami peningkatan dan masih ada yang kurang begitu meningkat. Adapun indikator yang mengalami peningkatan dengan baik dari siklus 1 hingga siklus 3 yaitu indikator produk. Peningkatan indikator tersebut terlihat dari hasil produk yang dihasilkan lebih sempurna, dalam artian produk yang dihasilkan sudah jadi secara utuh. Sedangkan indikator yang tidak terlalu meningkat adalah indikator keaslian, hal ini terlihat dari produk yang dihasilkan masih banyak

melihat contoh-contoh yang sudah ada dan tidak terlihat perbedaan dengan karya yang lain. Saran peneliti untuk meningkatkan keberhasilan indikator yang masih lemah adalah dengan terus membuat produk, sehingga siswa menjadi terampil dan bisa meningkatkan keaslian dari ide dalam produk tersebut.