

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada penyajian BAB V, akan memaparkan mengenai kesimpulan dan saran hasil dari penelitian. Adapun kesimpulan ini berisi jawaban atas rumusan masalah yang ditemukan selama penelitian.

A. Kesimpulan

Pada bagian ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta saran yang diajukan oleh peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil pengamatan dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I, II dan III yang dilaksanakan di kelas VIII-E mengenai “Penggunaan Model *Project Based Learning* dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Kelas VIII F SMPN 5 Bandung”, Peneliti mengambil kesimpulan secara umum dan khusus.

Kesimpulan umum yang peneliti dapatkan dari penelitian yang telah dilakukan bahwa melalui penerapan Model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas pada pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan dalam penerapan Model *Project Based Learning* siswa dapat menuangkan ide kreatif kedalam sebuah projek/ produk.

Adapun kesimpulan secara khusus dapat peneliti kemukakan sebagai berikut:

1. Pada tahap perencanaan ini peneliti merumuskan mengenai perencanaan penelitian. Proses perumusan ini mengenai materi dan aktivitas belajar yang akan dilakukan sebelum tindakan dilaksanakan. Setelah materi dan aktivitas belajar selesai dirumuskan, peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Perencanaan dalam suatu kegiatan pembelajaran merupakan salah satu hal yang cukup penting dan perlu dirancang dengan baik, agar kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dapat lebih mudah untuk dilaksanakan, serta terarah dengan jelas. Pembelajaran harus pula disesuaikan dengan karakter dan kondisi siswa.

Adapun beberapa pertimbangan yang melandasi pentingnya perencanaan dalam model *project-based learning* :

- a. Penyusunan skenario dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) harus merepresentatifkan langkah-langkah model *project-based learning*.
- b. Konsep atau tema pembelajaran haruslah disusun secara kreatif dan aktif.
- c. Mengidentifikasi secara matang proyek yang akan ditugaskan kepada siswa.

Dalam pendidikan RPP ini harus disusun secara sistematis dan detail dalam menunjang aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Sebagaimana disampaikan oleh Nadrawi Nawawi (1983, hlm. 16) bahwa perencanaan berarti menyusun langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan. Adapun tujuan IPS yang dikemukakan oleh Maryani (2012, hlm. 12) bahwa melalui pembelajaran IPS peserta didik diharapkan mampu berfikir kritis, kreatif, dan inovatif. Pendidikan harus mampu menunjukkan bagaimana energy dan kemampuan kreatif secara terus menerus mengembangkan konteks, konten dan kualitas hidup peserta didiknya. Sehingga, perilaku kreatif perlu dipupuk dan dikembangkan sejak dini. Oleh karena itu RPP harus disusun dengan mengedepankan tujuan pembelajaran yang terdapat indikator dari kreativitas yang menjadi aspek kajian dalam peneliti an.

Selain mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) peneliti pun menyiapkan tugas pembelajaran yang disesuaikan dengan materi maupun model *project-based learning* yang diperoleh dari berbagai referensi dan sumber. Serta, tidak lupa peneliti mempersiapkan instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Dalam penerapan model *project-based learning* peneliti menggunakan dua tema, yaitu tema 3 bagian C yaitu tentang peran kelembagaan dalam pengelolaan SDA dan tema 4 bagian B yaitu Fungsi dan Peran Keragaman Sosial Budaya dalam pembangunan nasional. Adapun dalam

pelaksanaannya siklus pertama dilaksanakan tiga tindakan, siklus kedua dilaksanakan tiga tindakan dan siklus ketiga dilaksanakan tiga tindakan. Dari tiga siklus yang sudah dilaksanakan terdapat aktivitas belajar aktif bagi siswa. Dari aktivitas belajar yang dilaksanakan dalam setiap siklusnya siswa ditugaskan untuk membuat sebuah proyek. Aktivitas yang dilakukan pada siklus pertama membuat proyek berupa peta konsep. Siklus kedua membuat kliping kolase. Dan siklus ketiga membuat proyek berupa power point. Hal ini dilakukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendorong peserta didik belajar lebih aktif sehingga akan memunculkan kreativitas siswa.

Peneliti sudah mulai melakukan penilaian terhadap kreativitas siswa, mulai dari siswa melaksanakan kegiatan pada tindakan satu sampai pada tindakan ke tiga pada setiap siklusnya. Adapun aspek yang dinilai pada setiap proyek yang dibuat siswa adalah sebagai berikut:

1. *Fluency* (kelancaran) yaitu Mampu membuat karya dengan lancar.
2. *Flexibility* (keluwesan) yaitu siswa Mampu memberikan berbagai alternatif ide
3. *Originality* (keaslian) yaitu Mampu menghasilkan gagasan dan hasil karya yang asli
4. *Elaboration* (keterperincian) yaitu Mampu menuangkan ide secara lebih rinci ke dalam sebuah karya
5. *Sensitivity* (kepekaan) yaitu siswa Mampu mengerjakan karya dengan ulet, sabar, dan telaten
6. *Estetika* (keindahan) yaitu siswa Mampu mengerjakan karya dengan indah

Secara keseluruhan proses penerapan model *project-based learning* berjalan dengan lancar dan siswa menerima dengan baik walaupun dalam pelaksanaannya menemukan beberapa kendala.

3. Hasil yang didapatkan dari siswa sebagai subyek penelitian menunjukkan bahwa skor kreativitas dengan menggunakan model *project-based Learning* dalam pelajaran IPS terus meningkat pada setiap siklusnya. Siklus I sebesar 45,1% hal ini menunjukkan bahwa pada siklus satu

kreativitas siswa berada pada kategori/ kriteria cukup. Pada siklus II meningkat menjadi 67,4% disiklus ke dua ini merubah kategori/ kriteria menjadi berada pada kondisi baik. dan pada siklus III meningkat lagi sebesar 83,3%, pada siklus ini kreativitas siswa berada pada kategori/ kriteria sangat baik. Selain itu juga pada siklus ketiga ini penelitian dihentikan dikarenakan sesuai pada ketentuan bahwa ketika kemampuan kreativitas anak menunjukkan $>81\%$ maka penelitian tidak akan melanjutkan tindakan. Peningkatan dari siklus I ke siklus II tersebut sebesar 22,3%, sedangkan dari siklus II ke siklus III terjadi peningkatan 15,9%. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *project-based Learning* dinilai efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Karena secara empiris dapat meningkatkan kreativitas siswa baik secara keseluruhan maupun per indikator. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan hasil tugas membuat proyek pada setiap siklusnya.

4. Kendala kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *project-based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS lebih banyak menitikberatkan pada keterbatasan waktu dengan keluasan materi yang banyak dan tugas diskusi kelompok yang lebih bervariasi. Belum terbiasanya siswa melakukan aktivitas belajar yang berbeda dari biasanya juga menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran menggunakan model ini, sehingga tidak jarang kelas menjadi tidak kondusif. Penggunaan dalam model ini juga memerlukan biaya yang cukup besar dikarenakan siswa akan banyak membutuhkan peralatan untuk menunjang terciptanya sebuah produk. Selain itu, Karena topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda dikhawatirkan peserta didik tidak bias memahami topik secara keseluruhan, karena ketika proses presentasi pun terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan temannya yang sedang mempresentasikan hasil proyeknya. Dan Ada siswa yang kurang aktif dalam kerja kelompok sehingga hanya mengandalkan temannya saja yang mengerjakan.
5. Untuk mengatasi kelemahan dari pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas pada pembelajaran IPS seorang pendidik harus

dapat mengatasi dengan cara memfasilitasi peserta didik dalam menghadapi masalah, membatasi waktu peserta didik dalam menyelesaikan proyek, meminimalis dan menyediakan peralatan yang sederhana yang terdapat di lingkungan sekitar, memilih lokasi penelitian yang mudah dijangkau sehingga tidak membutuhkan banyak waktu dan biaya, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga instruktur dan peserta didik merasa nyaman dalam proses pembelajaran. Selain itu juga untuk menghadapi kendala-kendala tersebut, siswa yang lemah terus diberikan motivasi dan meyakinkan mereka bisa mengerjakan proyek. Dan juga meminta teman yang pandai untuk membantu dengan tutor sebaya

B. Saran

Dari hasil penelitian ini, sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan baik dilapangan maupun secara teoritis, maka peneliti sampaikan saran-saran kepada pihak-pihak terkait atau yang akan melaksanakan penelitian sejenis untuk menjadi bahan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi pendidik yang akan menerapkan model *project-based Learning* supaya lebih mengembangkan tema yang akan dibahas secara beragam dan juga lebih mengembangkan proyek yang akan dibuat oleh siswa. Sehingga, dapat meningkatkan profesional guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Bagi siswa, kreativitas dalam pembelajaran IPS harus lebih ditingkatkan lagi. Adapun caranya dengan menuangkan ide kreatif kedalam sebuah produk. Selain itu, dapat melalui penyelesaian tugas yang tidak hanya berujung pada laporan tertulis saja, melainkan dalam bentuk pembelajaran yang bermakna (*meaningfull*) dengan memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman siswa.
3. Bagi sekolah diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *project-based Learning*,

karena terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Bagi peneliti selanjutnya, upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dapat dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya dengan mengembangkan tema yang berbeda dan tugas pembuatan proyek yang dapat lebih meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu pengembangan ini dapat dilakukan dengan metode berbeda misalnya dengan menggunakan metode eksperimen, ataupun dengan menggunakan model yang berbeda.