

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan, analisis, dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat dibuat simpulan sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah dengan mengkaji permasalahan terkait lingkungan alam dari beberapa sumber artikel, siswa bersama dengan kelompoknya mendiskusikan permasalahan tersebut lalu menuliskan pendapat/opini mereka secara pribadi setelah selesai mengkaji permasalahan. Namun, pada kelas eksperimen, hasil tulisan pendapat/opini yang telah dibuat harus dipublikasikan melalui sebuah blog telah dibuat oleh kelompok belajar masing – masing dengan dikreasikan berdasarkan imajinasi dan keterampilan masing – masing. Uji hipotesis untuk rumusan masalah penelitian menyatakan bahwa H_0 ditolak, dengan kesimpulan penerapan proyek *blog story* efektif terhadap kreativitas menulis opini dalam tema dinamika interaksi manusia pada pembelajaran IPS di kelas eksperimen.
2. Pembelajaran IPS di kelas kontrol yang tidak menerapkan proyek *blog story* tidak mengalami peningkatan yang signifikan pada kreativitas menulis opini seperti pada siswa di kelas eksperimen, hal ini dapat diketahui berdasarkan uji hipotesis dari data – data yang telah diperoleh. Uji hipotesis untuk kelas kontrol menyatakan bahwa H_0 diterima, dengan kesimpulan penerapan pembelajaran konvensional tidak efektif terhadap kreativitas menulis opini dalam tema dinamika interaksi manusia pada pembelajaran IPS di kelas kontrol.
3. Peningkatan yang signifikan pada nilai rata – rata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen yang menerapkan proyek *blog story* (yaitu 73 – 80), sedangkan peningkatan yang terjadi pada nilai rata – rata *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol yang tidak menerapkan proyek *blog story* tidak signifikan (yaitu 72 – 75). Dari tingkat kriteria kreativitas yang didapatkan dari hasil penghitungan dapat diketahui bahwa kelas eksperimen mendapatkan hasil yang lebih tinggi di semua indikator penilaian

dibandingkan dengan kelas kontrol. Bila diurutkan, pada kelas eksperimen skor tertinggi hingga terendah adalah indikator *Originality* (4,1), Bahasa yang baik (3,9), *Fleksibility* (3,83), *Elaboration* (3,8), Kebaruan (3,7), *Fluency* (3,66), dan Pemecahan Masalah (3,63). Sedangkan kelas kontrol skor tertinggi hingga terendah adalah indikator *Originality* (3,79), Bahasa yang baik (3,76), *Fluency* (3,62), Pemecahan Masalah (3,61), *Elaboration* (3,59), *Fleksibility* (3,49), Kebaruan (3,44).

5.2. Implikasi

Berdasarkan beberapa simpulan di atas, terdapat implikasi dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan proyek *blog story* dalam pembelajaran IPS di kelas eksperimen dapat bermanfaat bagi siswa yang kurang aktif dalam mengemukakan pendapat secara verbal, dengan cara menuliskan pendapat siswa tidak dibatasi dengan ketidakpercayaan diri atau ketakutan pendapatnya tidak didengarkan teman-temannya, karena terbukti dari penelitian ini beberapa siswa yang selama ini terlihat *introvert* dan pasif mampu membuat tulisan yang baik dan memberikan ide – ide yang berbeda dari teman – teman yang justru aktif secara verbal. Kelebihan lainnya di kelas eksperimen dengan penerapan proyek *blog story* yaitu tulisan mengenai pendapat/opini yang dibuat oleh siswa menjadi lebih baik dari segi konten dan bahasa karena siswa dapat saling mengoreksi kesalahan, kekurangan, dan memberikan saran mengenai tulisan yang harus direvisi oleh teman dalam kelompoknya, serta siswa menjadi lebih termotivasi membuat tulisan yang mudah dimengerti orang lain karena pendapat mereka tersebut akan dipublikasikan melalui blog yang dapat diakses oleh banyak orang.
2. Pembelajaran IPS di kelas kontrol yang tidak menerapkan proyek *blog story* memiliki manfaat yang hampir sama dengan kelas eksperimen dari segi memberikan kesempatan pada siswa yang terlihat pasif dalam mengemukakan pendapat dan memberikan ide melalui bentuk tulisan, namun dalam kelebihan lainnya yang ditunjukkan oleh kelas eksperimen tidak efektif ditunjukkan oleh kelas kontrol. Tulisan pendapat/opini yang

dihasilkan oleh siswa – siswa kelas kontrol tidak sebgus yang dihasilkan oleh kelas eksperimen.

3. Pembelajaran IPS di kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang berbasis masalah – masalah sosial dalam pembelajaran IPS dapat menjadikan siswa lebih peka terhadap lingkungan sekitar sehingga siswa menjadi lebih peduli dan sadar akan berbagai permasalahan yang tengah terjadi di sekitarnya. Pembelajaran seperti ini pun dapat mengembangkan keterampilan berpikir siswa, karena untuk dapat menyajikan pendapat/opini dalam sebuah tulisan, siswa harus terlebih dulu mengetahui penyebab dan akibat dari sebuah permasalahan sehingga kemudian dapat memberikan solusi atau upaya mengatasi permasalahan sesuai dengan apa yang dia pikirkan.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan beberapa implikasi di atas, terdapat rekomendasi dari hasil penelitian sebagai berikut :

1. Penerapan proyek *blog story* pada kelas eksperimen memiliki beberapa kekurangan dalam praktiknya, seperti perbedaan kemampuan siswa dalam bidang IT, sulitnya mengumpulkan hasil tulisan opini yang telah direvisi oleh siswa berdasarkan hasil koreksi dari teman sekelompoknya dan sulitnya meminta siswa membuat blog secara berkelompok tanpa didampingi oleh guru, sehingga dalam prosesnya pembuatan blog dan mempublikasikan tulisan didampingi oleh guru. Peneliti merekomendasikan pada penelitian selanjutnya agar dapat membuat siswa belajar membuat blog secara mandiri dan mampu bekerjasama dengan baik bersama dengan teman dalam kelompoknya.
2. Pembelajaran IPS di kelas kontrol yang tidak menerapkan proyek *blog story* tidak mengalami banyak kesulitan seperti pada kelas eksperimen karena pembelajaran dilakukan seperti pembelajaran IPS pada umumnya secara konvensional. Namun guru sebaiknya tetap mencari hal yang inovatif yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar IPS.
3. Hasil penelitian menunjukkan indikator yang masih lemah ($< 3,70$) dari kelas eksperimen adalah *Fluency* (3,66), dan Pemecahan Masalah (3,63). Indikator yang masih lemah dari kelas kontrol adalah *Fluency* (3,62),

Pemecahan Masalah (3,61), *Elaboration* (3,59), *Fleksibility* (3,49), dan Kebaruan (3,44). Sekolah bisa memfasilitasi perangkat dalam menunjang pembelajaran berbasis internet, seperti komputer dan jaringan internet. Untuk para guru dapat mengupayakan peningkatan kreativitas mereka dalam pembelajaran, diharapkan pula agar pembelajaran IPS dapat dikaitkan dengan permasalahan lingkungan baik alam, sosial, maupun budaya yang cukup penting dikaji oleh siswa Sekolah Menengah Pertama. Dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan *discovery* siswa, karena siswa lebih banyak berdiskusi dengan teman – temannya dan mencari tahu sendiri bagaimana cara membuat sebuah blog dan konten seperti apa saja yang dapat ditampilkan di dalam blog tersebut.