

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh kegiatan penelitian yang telah dilakukan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Perencanaan RPP yang disusun dengan menerapkan pendekatan *scientific* tidak jauh berbeda dengan RPP yang selama ini digunakan. Perbedaannya terdapat pada penjabaran KBM yang merujuk pada tahapan pendekatan *scientific*, terutama digunakan untuk perbaikan mengajar seperti melakukan stimulus pada peserta didik agar mampu melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan. Sehingga mencerminkan keterlibatan peserta didik yang lebih dominan dalam proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran pada rancangan RPP siklus I hanya menggunakan media *proyeksi*, sedangkan pada rancangan RPP siklus II media yang digunakan ditambah media realia berupa tanah liat.
2. Pelaksanaan pembelajaran Desain Produk dengan pendekatan *scientific* pada siklus I masih terdapat kekurangan guru pada tahap pembelajaran, kemudian dilakukan perbaikan berupa *treatment* yang dilakukan pada siklus II berdasarkan hasil refleksi, sebagai berikut:
 - a. Guru kurang memperhatikan skenario pembelajaran pada siklus I sehingga kegiatan *apersepsi* tidak dilaksanakan. Meskipun tidak memberikan dampak langsung pada peserta didik, akan tetapi pada siklus II guru lebih memperhatikan skenario pembelajaran untuk menghindari kesalahan yang mungkin terjadi pada kegiatan inti. Hal ini terlihat dari semua komponen yang ada pada skenario pembelajaran dilaksanakan secara keseluruhan pada siklus II sesuai dengan yang direncanakan.
 - b. Melalui pembelajaran dengan menggunakan media gambar yang ditayangkan pada *powerpoint*, peserta didik dapat melakukan kegiatan mengamati. Pada siklus I gambar yang ditampilkan kurang menarik, karena gambar yang ditampilkan berupa gundukan bubuk dari jenis-jenis

tanah liat, sehingga peserta didik yang duduk dibagian belakang tidak bisa mengamati gambar yang ditampilkan. Pada siklus II gambar jenis tanah

- liat ditampilkan lebih bervariasi dalam bentuk bongkahan yang dilengkapi dengan gambar produk-produk yang sudah membentuk keramik sehingga seluruh peserta didik mengikuti kegiatan mengamati.
- c. Melalui belajar kelompok peserta didik dapat melakukan kegiatan mengumpulkan informasi, diskusi tanya jawab dan mengomunikasikan melalui presentasi. Pada siklus I guru kurang memotivasi peserta didik untuk percaya diri dalam mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat dan mengerjakan tes, sehingga partisipasi peserta didik dalam bertanya masih kurang. Pada siklus II guru memberikan motivasi berupa mengajukan pertanyaan dan mengangkat masalah dari topik yang dibahas serta memberi apresiasi pada peserta didik yang terlibat dalam kegiatan tanya jawab, sehingga peserta didik yang bertanya dan mengemukakan pendapatnya meningkat dari siklus sebelumnya dan kegiatan belajar kelompok lebih aktif.
 - d. Kegiatan mengumpulkan informasi pada siklus I dilakukan melalui pencarian informasi dari internet. Rasa ingin tahu peserta didik kurang terstimulus, hal ini disebabkan peserta didik hanya memperoleh informasi yang telah disediakan diinternet dan hanya menulis ulang. Selain itu manajemen kelompok kurang baik, hanya sekretaris yang menulis informasi yang dicari sehingga peserta didik lain masih melakukan aktifitas lain diluar pembelajaran seperti mengobrol. *Treatment* yang dilakukan pada siklus II yaitu dengan menggunakan media realia tanah liat yang digunakan pada kegiatan pengumpulan informasi. Dengan media realia peserta didik banyak menyampaikan informasi berkaitan dengan sifat-sifat tanah liat. Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan tertib, selain itu guru memberikan peringatan pada peserta didik apabila terdapat peserta didik yang melakukan kegiatan lain diluar pembelajaran.
3. Evaluasi pembelajaran Desain Produk dengan pendekatan *scientific* berdasarkan data yang diperoleh pada pembelajaran di siklus I dan II, bahwa penguasaan pengetahuan bahan kerajinan keramik pada peserta didik

Nita Wahyu Nurbaeti, 2017

**PENERAPAN PENDEKATAN SCIENTIFIC PADA PEMBELAJARAN DESAIN PRODUK UNTUK
PENINGKATAN PENGUASAAN PENGETAHUAN BAHAN PESERTA DIDIK KEAHLIAN
KERAMIK SMKN 14 BANDUNG**

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

berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah dilakukan *treatment* dengan penerapan pendekatan *scientific* pada pembelajaran yang optimal. Capaian hasil belajar siklus I yang ditunjukkan oleh lebih dari setengahnya (58.9%) peserta didik mendapatkan nilai ≥ 75 dengan rata-rata nilai 74.1. Capaian hasil belajar siklus II cukup meningkat, sebagian besar (82.4%) peserta didik mendapatkan nilai ≥ 75 dengan rata-rata nilai 85.5.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut adalah beberapa rekomendasi demi meningkatkan pembelajaran Desain Produk, diantaranya:

1. Bagi Guru

Penerapan pendekatan *scientific* pada pembelajaran Desain Produk dapat dijadikan sebagai referensi dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) lainnya. Mengingat penerapan pendekatan *scientific* memberikan hasil yang positif sehingga mampu meningkatkan aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran dan berpengaruh pada capaian hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, dapat dilakukan pada variabel lain, terkait dengan penerapan pendekatan *scientific* pada program keahlian Keramik. Variabel yang masih bisa diteliti seperti Pengaruh pendekatan *scientific* dalam pembelajaran Desain Produk terhadap minat belajar peserta didik, Pendapat peserta didik mengenai pembelajaran *scientific* dalam pelajaran Desain Produk.