

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini akan dipaparkan simpulan akhir dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan juga rekomendasi dari peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini berdasarkan hasil penelitian yang telah dicapai. Adapun simpulan dan rekomendasi yang dimaksud peneliti adalah sebagai berikut:

5.1 Simpulan

Berdasarkan sejumlah bab sebelumnya dan hasil pengolahan data yang disajikan pada bab IV mengenai proyek *photostory* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: *Pertama*, dalam tahap perencanaan proyek *photostory*, sebelum dilakukan tindakan pembelajaran, peneliti melakukan observasi prapenelitian dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 yang membawa peneliti pada masalah rendahnya kreativitas di kelas tersebut. Setelah mengidentifikasi adanya masalah tersebut, peneliti mulai merencanakan penerapan proyek *photostory* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung. Dalam tahapan ini pula peneliti menyiapkan setiap tahapan tindakan yang akan dilakukan pada penerapan proyek *photostory* agar pada pelaksanaannya nanti mampu menghasilkan peningkatan kreativitas siswa. Persiapan penting dalam tahap perencanaan ini yaitu menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain pedoman observasi, catatan lapangan, dan pedoman wawancara. Selain itu, peneliti menyiapkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sekaligus media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan.

Kedua, pelaksanaan proyek *photostory* untuk meningkatkan kreativitas siswa ini dilakukan dalam beberapa tahap yaitu pematerian dari guru, kegiatan diskusi kelompok dan pengerjaan LKS, menginformasikan ide rancangan produk, dan mempresentasikan produk. Dalam kegiatan pematerian dari guru, guru menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan garis besar materi yang akan

dipelajari pada pembelajaran. Setelah kegiatan pematerian dari guru, siswa duduk berkelompok untuk mengerjakan LKS dan berdiskusi mengenai rancangan *photostory* yang akan mereka buat. Pada tahapan ini akan terlihat daya kreativitas siswa dalam hal mencari informasi, menyusun strategi, dan merencanakan proyek. Pada pertemuan selanjutnya, siswa akan menginformasikan hasil diskusi dan progres pengerjaan proyek *photostory* masing-masing. Dalam tahap ini diamati perkembangan ide yang dikembangkan setiap kelompok. Pada pertemuan selanjutnya, siswa secara berkelompok mempresentasikan produk *photostory* mereka masing-masing di depan kelas. Dalam tahap ini diamati proses penyampaian *photostory*, jalannya diskusi dan produk *photostory* itu sendiri. Pada pertemuan ketiga tersebut, dalam kegiatan penutup akan dilakukan sesi refleksi dan kesan pesan selama pembelajaran menggunakan proyek *photostory*. Dalam setiap pelaksanaan siklusnya terjadi penyesuaian-penyesuaian dengan keadaan yang ada di lapangan.

Pada siklus I, semua tahapan dilakukan sesuai dengan perencanaan awal yang telah dicanangkan. Namun setelah dilakukan proses *reconnaissance* dan refleksi pada akhir siklus I, dilakukan sedikit perubahan-perubahan teknis. Perubahan tersebut diantaranya dihilangkannya kegiatan pematerian dari guru sebelum siswa mengerjakan LKS dan berdiskusi mengenai materi pembelajaran yang akan dilakukan. Hal ini dilakukan agar memberikan lebih banyak waktu untuk setiap kelompok berdiskusi dalam merancang proyek *photostory*nya masing-masing. Selain itu, perubahan lainnya adalah dalam format Lembar Kerja Siswa (LKS). Format LKS pada siklus II diperbaharui dari format LKS siklus I sebagai salah satu upaya untuk mendorong siswa lebih aktif dalam mengeluarkan ide dan gagasan. *Ketiga*, hasil penerapan proyek *photostory* untuk meningkatkan kreativitas siswa menunjukkan hasil yang positif. Pada tindakan siklus pertama, rata-rata hasil skor kreativitas yang diperoleh adalah 15,6 . Angka tersebut jika dikonversikan ke dalam persentase menjadi 31,51% % Angka-angka tersebut baik yang ril maupun hasil konversi, keduanya menunjukkan bahwa kreativitas pada tindakan siklus pertama tergolong cukup baik. Pada siklus kedua, skor rata-rata yang diperoleh adalah 25,8. Angka rata-rata tersebut jika dikonversikan ke dalam persentase menjadi 78,18% dan tergolong kriteria “Baik”.

Keempat, terdapat kendala-kendala yang terjadi dan harus dihadapi peneliti dalam pelaksanaan penerapan proyek *photostory* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah, diantaranya, masih saja ada siswa yang malu untuk ikut aktif memberikan ide dalam diskusi kelompok. Beberapa siswa memilih diam tidak mengikuti secara aktif diskusi dan cenderung hanya mengiyakan ide, gagasan, pendapat dari rekan-rekan kelompok lain yang lebih aktif dalam diskusi. Selain itu, kendala lain adalah tidak terbiasanya siswa menggunakan atau mengakses informasi dari sumber yang beragam sehingga hal ini awalnya menjadi kendala siswa tidak mampu menemukan foto-foto asli yang sesuai dengan tema kelompok masing-masing. Dalam proses presentasi *photostory* masih ada saja siswa yang mengandalkan *photostory* secara keseluruhan; mereka hanya membaca ulang narasi yang terdapat pada *photostory*. Terakhir, siswa cenderung menganggap ide rancangan awal sebagai sebuah final yang tidak bisa atau tidak perlu dirubah sehingga tidak terjadi perkembangan ide.

Beberapa solusi yang dilakukan peneliti dalam mengatasi kendala-kendala tersebut diantaranya adalah memberikan sistem *reward-punishment* terhadap siswa yang memberi ide dengan siswa yang tidak memberikan ide sama sekali dalam merancang *photostory* kelompoknya masing-masing. Untuk menyelesaikan kendala siswa kesulitan menemukan foto-foto yang sesuai, peneliti memberikan contoh sumber-sumber yang beragam yang bisa diakses oleh siswa agar mendapatkan informasi lebih banyak. Dalam mengatasi kendala terpacunya siswa pada narasi *photostory* dalam presentasi, guru menghimbau siswa untuk menguasai materi yang ada dan menyampaikannya dengan bahasa sendiri. Adapun dalam mengatasi kendala tidak dikembangkannya rancangan awal, peneliti memberi beberapa saran dan masukan cara-cara untuk mengembangkan ide dan juga senantiasa mengingatkan bahwa rancangan awal yang telah dituliskan sebelumnya bukanlah hasil final yang tak bisa dirubah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada bab IV dapat dilihat bahwa proyek *photostory* dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung. Hal ini dapat dilihat baik perindikator ataupun hasil peningkatan angka persiklus.

5.2 Rekomendasi

Penerapan proyek *photostory* dalam pembelajaran sejarah menjadi salah satu metode yang berhasil dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Kelas XI IPS 2 SMAN 7 Bandung, ada beberapa hal yang perlu dijadikan perhatian oleh pihak-pihak yang terkait ataupun peneliti lain yang tertarik melakukan penelitian yang serupa yakni sebagai berikut:

Pertama, bagi pihak sekolah, peneliti berharap bahwasanya keberhasilan penelitian tindakan kelas yang mampu meningkatkan kreativitas siswa ini dapat menjadi alternatif untuk dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Hal ini tentu saja harus didukung oleh pihak sekolah baik sarana maupun prasarana. Yang tidak kalah penting adalah mengarahkan dan menuntut guru-guru untuk dapat memberikan suatu pembelajaran yang lebih menarik dan lebih mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Kedua, bagi guru-guru diharapkan dapat merancang suatu pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan kreativitasnya dengan memberikan siswa lebih banyak kesempatan untuk terlibat secara langsung dan mendalam bukan hanya dengan pembelajaran yang membuat siswa pasif. Proyek *photostory* merupakan alternatif metode pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik, membuat siswa aktif dan kreatif. Sebagai rekomendasi, proyek *photostory* ini selain dapat dibuat dalam suatu bentuk 3D yang nyata dapat diraba sebagaimana yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini, juga guru bisa menggunakan proyek *photostory* ini dalam pembelajaran dengan melalui media 2D saja memanfaatkan media sosial yang prinsip penggunaannya sama dengan pembuatan *photostory* yaitu media sosial *Instagram*.

Ketiga, bagi siswa-siswi diharapkan mampu menyadari bahwa di dalam setiap diri manusia memiliki potensi kreativitas dan menumbuhkan serta mengembangkannya merupakan sebuah hal yang mesti dilakukan sebab kreativitas akan sangat membantu dalam menjalani kehidupan yang semakin hari semakin banyak tantangan dan persaingan. Ketidakmampuan menghadapi tantangan dan persaingan zaman secara kreatif akan membuat manusia tertinggal jauh dan tertinggalkan oleh orang-orang yang kreatif dalam menghadapinya. Siswa harus ikut

berpartisipasi aktif dalam setiap pembelajaran karena setiap pembelajaran dirancang untuk mengembangkan setiap potensi yang ada di dalam dirinya termasuk kreativitas.

Keempat, bagi calon peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian yang serupa, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan. Akan tetapi diharapkan peneliti selanjutnya mampu menemukan kekurangan-kekurangan dalam penelitian ini sehingga penelitian selanjutnya dapat menjadi penelitian yang jauh lebih baik dan menghasilkan suatu hasil yang lebih sempurna.

Demikianlah simpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini telah dilaksanakan dengan seluruh upaya dan usaha yang maksimal dengan menggunakan kaidah akademik yang valid. Namun, tak ada gading yang tak retak. Penelitian ini tidak bisa dikatakan sempurna tanpa cacat karena peneliti hanyalah manusia yang memiliki keterbatasan dan banyak kekurangan. Maka dari itu, kritik, saran dan masukan merupakan hal yang mutlak diperlukan. Meskipun demikian, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah serta dapat memberi sedikit kontribusi dalam hal meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.