

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Tercapainya tujuan pembelajaran merupakan salah satu hal yang menjadi prioritas dalam pembelajaran. Penggunaan model, pendekatan, metode maupun teknik dalam pembelajaran tentu akan berpengaruh pada hasil akhir pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh peneliti, pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) merupakan sebuah cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yakni berupa cara berpikir kreatif.

Cara berpikir kreatif siswa pada kelas sampel sebelum penerapan pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) cukup rendah, hal ini dikarenakan beberapa faktor. Salah satunya yakni penggunaan model pembelajaran, pendekatan, metode maupun teknik yang kurang dikuasai oleh guru. Pembelajaran yang hanya mengutamakan pemberian materi tanpa memperhatikan dan memberikan ruang kepada siswa untuk berpikir kreatif. Hasil analisis nilai *pretest* berupa penilaian observasi berpikir kreatif didapat bahwa rata-rata nilai siswa sebelum *treatment* berada pada taraf “sangat kurang”. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa 52,55. Adapun indikator yang menjadi acuan peneliti untuk mengukur cara berpikir kreatif siswa : kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*), kemampuan memerinci (*elaboration*), dan perumusan kembali (*redefinition*).

Sepanjang proses pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) selama III pertemuan, peneliti mengamati dengan lembar penilaian observasi yang ada. Berdasarkan hasil penilaian peneliti, rata-rata nilai siswa pada pertemuan I sebesar 53,77 dengan kategori “sangat kurang”, pertemuan II sebesar 63,22 dengan kategori “kurang” dan pertemuan III sebesar 75,6 dengan kategori “cukup”. Nilai siswa mengalami kenaikan pada setiap pertemuan, hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai di atas. Setelah siswa mengalami proses pembelajaran (*treatment*), selanjutnya peneliti mencoba untuk melihat nilai yang diperoleh siswa pada pertemuan akhir

(*Posttest*). Siswa memiliki nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,22 dengan kategori “baik”. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana cara siswa dalam berpikir kreatif seperti misalnya saja, siswa mampu mengemukakan pendapat, mampu menyimpulkan sesuatu, mampu memperagakan gerak tari yang berbeda dan lain sebagainya. Analisis data pendukung lainnya yakni berupa tes berpikir kreatif, rata-rata nilai siswa sebesar 87,55 dengan kategori “baik” .

Berdasarkan pada hasil analisis nilai *pretest* dan *posttest* maka dapat disimpulkan bahwa, adanya pengaruh pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM) terhadap cara berpikir kreatif siswa dengan kategori signifikan. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan yakni berupa uji taraf signifikansi diketahui $t_{hitung} = 25,44$ t_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 35$; $t_{tabel} = 1,68$. Jika $t_{hitung} = 25,44 > t_{tabel} = 1,68$ maka terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

5.2 Implikasi

Penelitian ini dapat di implikasikan untuk dijadikan sebagai acuan penelitian dalam bidang ilmu pendidikan dan seni. Adanya pengaruh yang signifikan terhadap cara berpikir kreatif siswa pada pembelajaran seni tari berbasis proyek dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM). Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti. Dengan adanya penelitian ini, semoga dapat menginspirasi pembaca untuk dapat mengembangkan dan memperkaya penggunaan model, pendekatan, metode maupun teknik dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni tari terhadap cara berpikir kreatif, mengingat pentingnya berpikir kreatif dalam kehidupan siswa. Proses berpikir kreatif yang baik akan menghasilkan sebuah kreativitas yang baik pula. Berpikir kreatif artinya siswa memiliki kemampuan dalam berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*), kemampuan memerinci (*elaboration*), dan perumusan kembali (*redefinition*).

Dari hasil penelitian yang dilakukan, peneliti berharap agar model pembelajaran yang dilakukan dengan pengintegrasian STEAM di dalam pembelajaran seni tari dapat digunakan dan dikembangkan lebih dalam lagi. Mengingat, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memberikan ruang kepada siswa untuk berkreasi, hal ini tentu berdasarkan bimbingan dari berbagai pihak terutama guru

selaku vasilitator. Peneliti juga berharap agar ada penelitian lanjutan yang lebih spesifik dan lebih menggali secara mendalam tentang penggunaan model PjBL-STEAM dan pengintegrasian interidisplin ilmu dalam bidang seni terutama seni tari.

Dalam benak peneliti, setiap penelitian membutuhkan sebuah hal yang dapat menunjang untuk menghasilkan penelitian yang baik. Untuk itu peneliti berharap dengan adanya penggunaan model, pendekatan dalam penelitian ini dapat menjadi koreksi sekaligus pembaruan dibenak peneliti selanjutnya. Sebab peneliti melihat masih banyak kelemahan dan kekurangan dalam penelitian ini. Tetapi peneliti berharap penelitian ini cukup kiranya menjadi tolak ukur guna menghasilkan penelitian yang jauh lebih baik lagi.

5.3 Rekomendasi

Penelitian ini direkomendasikan untuk seluruh pembaca, terutama.

5.3.1 Bagi Dinas Pendidikan

Dari hasil penelitian ini diharapkan bagi dinas pendidikan untuk dapat mempertimbangkan begitu pentingnya mengembangkan dan mengasah cara berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran. Serta dapat mensosialisasikan pentingnya penggunaan model pembelajaran, pendekatan pembelajaran dan pengintegrasian interdisiplin ilmu dalam sebuah pembelajaran kepada MGMP secara nasional.

5.3.2 Bagi MGMP Seni Budaya

Penggunaan model pembelajaran, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran merupakan hal yang penting. Karena, dapat memberi kemudahan dalam mencapai tujuan bersama. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bagi MGMP seni budaya mampu mengembangkan model yang diterapkan sehingga dapat menghasilkan kreativitas siswa yang tinggi dalam pembelajaran seni budaya terutama seni tari.

5.3.3 Bagi Jurnal Nasional / Internasional

Bagi jurnal nasional maupun internasional, hasil penelitian ini dapat dipublikasikan agar bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dan dapat pula dibaca oleh semua pembaca.