

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab IV, maka terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan. Adapun uraian dari simpulan tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran berbasis proyek pada materi perpindahan kalor memiliki pengaruh positif sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Peningkatan kreativitas tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang dirancang agar siswa yang menjadi pusat dalam belajar, mengkonstruksi antara pengalaman siswa dan pembelajaran yang akan diterapkan, membuat pembelajaran menjadi nyata dengan adanya produk yang dibuat, serta memfasilitasi siswa untuk bekerja secara berkelompok. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa memperoleh pengalaman belajar aktif sehingga menemukan pengalaman baru baik individu maupun kelompok. Langkah-langkah pada model pembelajaran berbasis proyek mengubah kebiasaan yang semula pembelajaran berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Kinerja guru dan aktivitas siswa dengan interpretasi baik sekali menjadikan pembelajaran berjalan optimal dan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Model pembelajaran berbasis proyek memberikan pengaruh lebih besar pada indikator keterampilan berpikir orisinal (*originality*).
- 2) Model *discovery learning* pada materi perpindahan kalor juga memiliki pengaruh yang positif sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Peningkatan kreativitas ini dipengaruhi oleh guru yang menjalankan pembelajaran dengan baik mulai dari perencanaan sampai pada pelaksanaan. Aktivitas siswa yang baik juga merupakan salahsatu faktor yang mendukung meningkatnya kreativitas. Peningkatan kreativitas siswa ini juga disebabkan oleh pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tahap kognitif siswa, mengedepankan keaktifan siswa, membuat siswa

- 3) bekerja secara berkelompok, dan membuat siswa seolah menjadi seorang penemu dengan adanya percobaan. Model *discovery learning* memberikan pengaruh lebih besar pada indikator keterampilan berpikir lancar (*fluency*).
- 4) Terdapat perbedaan kreativitas siswa pada materi perpindahan kalor yang signifikan antara siswa yang belajar melalui model pembelajaran berbasis proyek dan siswa yang belajar melalui model *discovery learning*. Perbedaan tersebut terjadi karena model *discovery learning* lebih baik secara signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa pada materi perpindahan kalor dibandingkan dengan model pembelajaran berbasis proyek. Kedua sampel disiapkan dan diberikan pembelajaran yang optimal sesuai dengan langkah-langkah model, pembelajaran berpusat pada keaktifan siswa, dan dilakukan secara berkelompok. Hal yang dapat membedakan yaitu disebabkan karena adanya karakteristik, kemampuan, dan lingkungan siswa yang berbeda di kedua sampel.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian, terdapat beberapa saran kepada beberapa pihak terkait. Uraianannya adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa yang sudah melakukan pembelajaran.
  - a) Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan *discovery learning*, peneliti menyarankan tetap mengembangkan kreativitasnya sehingga tidak harus menunggu materi atau arahan dari guru.
  - b) Siswa harus mampu membiasakan diri untuk terus berlatih mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri dengan setidaknya memanfaatkan barang yang sudah tidak terpakai disekitar yang diarahkan oleh perkembangan teknologi.
- 2) Bagi guru yang menjadi perancang pembelajaran.
  - a) Jika guru hendak meningkatkan kreativitas siswa peneliti menyarankan untuk menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan model *discovery learning* karena dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

- b) Guru bisa lebih memanfaatkan barang-barang bekas yang tidak terpakai untuk menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dan *discovery learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa.
  - c) Ketika menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dan *discovery learning* persiapan yang matang sangatlah dibutuhkan seperti pembuatan LKS yang memadai, alokasi waktu, menentukan proyek yang akan dikerjakan, menentukan percobaan, serta enentukan alat dan bahan.
  - d) Pengelolaan kelas yang baik sangat dibutuhkan untuk menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dan *discovery learning* supaya kelas menjadi kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai karena siswa belajarnya secara berkelompok.
- 3) Bagi sekolah yang memegang kebijakan pendidikan. Peneliti menyarankan agar sekolah membuat suatu kebijakan dalam meningkatkan kualitas guru, dengan memberikan penghargaan bagi guru yang senantiasa melakukan inovasi pembelajaran serta mengadakan pelatihan agar guru termotivasi dan menjadi guru yang kreatif dalam mengajar.
- 4) Bagi peneliti lain.
- a) Peneliti menyarankan untuk menjadikan hasil penelitian ini menjadi suatu pembanding untuk penelitian selanjutnya di samping untuk dijadikan bahan referensi dalam penelitian.
  - b) Dalam melakukan pembelajaran berbasis proyek dan *discovery learning* peneliti menyarankan untuk mengkombinasi antara dunia nyata dan dunia maya. Dunia nyata yaitu siswa dengan aktif langsung membuat produk atau melakukan percobaan dengan bahan-bahan yang ada di sekitar siswa. Dunia maya yaitu arahan-arahan atau langkah-langkah kerjanya yang memanfaatkan teknologi agar menjadi seseorang yang tidak ketinggalan informasi.
  - c) Untuk mengukur kreativitas siswa dalam penelitian ini dilakukan dengan pengkombinasian hasil pengolahan dari beberapa instrumen seperti soal kreativitas, lembar observasi aktivitas siswa, angket, wawancara. Peneliti menyarankan untuk menambahkan instrumen agar

data yang diperoleh menjadi lebih baik yaitu dengan menambahkan instrumen berupa jurnal harian siswa.