

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada penyajian BAB V, akan memaparkan mengenai kesimpulan, implikasi dan rekomendasi hasil dari penelitian. Adapun kesimpulan ini berisi jawaban atas rumusan masalah yang ditemukan selama penelitian.

#### A. Kesimpulan

Pada bagian ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta saran yang diajukan oleh peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil pengamatan dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I, II dan III yang dilaksanakan di kelas VIII D mengenai “Implementasi Pembelajaran Berbasis Budaya untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS”, peneliti mengambil kesimpulan secara umum dan khusus.

Kesimpulan umum yang peneliti dapatkan dari penelitian yang telah dilakukan bahwa melalui implementasi pembelajaran berbasis budaya dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan dalam kreativitas pada indikator tersebut, yaitu mampu membuat karya dengan lancar, mampu memberikan berbagai alternatif ide, mampu menghasilkan gagasan, dan hasil karya yang asli, mampu menuangkan ide secara lebih rinci ke dalam sebuah karya, dan mampu mengerjakan karya dengan indah. Hal ini juga disebabkan dalam penerapan pembelajaran berbasis budaya pada indikator tersebut, yaitu mampu memahami teori tentang budaya, mampu menghasilkan konsep, dan mampu menuangkan pemahaman dalam beragam bentuk. Kegiatan positif disini maksudnya siswa dipacu untuk tampil kreatif dalam menampilkan yel-yel yang memuat unsur-unsur kebudayaan (bisa melalui lagu daerah, tarian daerah, makanan daerah, benda khas daerah dan lain sebagainya), dan menyajikan tentang makanan dan minuman tradisional Indonesia. Siswa menampilkan yel-yel ditunjang oleh benda-benda khas daerah tertentu. Adanya implementasi pembelajaran berbasis budaya dapat meningkatkan keterampilan siswa yang memunculkan pula kreativitasnya.

Rida Dwijulianti, 2019

*IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang)*

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

Adapun kesimpulan secara khusus dapat peneliti kemukakan sebagai berikut:

1. Kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Adapun faktor eksternal disebabkan oleh kemajemukan atau keberagaman latar belakang masing-masing siswa yang terbentuk melalui pendidikan dalam keluarga. Sedangkan, faktor internal disebabkan oleh adanya rasa terlalu berhati-hati ketika berhadapan dengan orang lain, sehingga perilakunya terlihat kaku, pergerakan agak terbatas, seolah-olah sadar jika dirinya memang mempunyai banyak kekurangan, dan lain sebagainya.
2. Perencanaan kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan pembelajaran berbasis budaya yang dilakukan oleh peneliti sudah cukup baik. Guru melakukan perencanaan sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Selain mempersiapkan RPP yang berfokus pada peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS, guru mempersiapkan materi dengan menentukan tema atau topik yang akan dibahas. Perencanaan media yang akan digunakan juga dilakukan oleh guru agar memberikan kreativitas kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai peneliti juga mempersiapkan lembar observasi diskusi kelompok siswa, tes tertulis individu, catatan lapangan dan studi dokumentasi yang akan digunakan untuk penelitian.
3. Implementasi pembelajaran berbasis budaya digunakan pada 2 kompetensi dasar, yaitu KD 3.4 Menganalisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan, dan KD 4.4 Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan. Aktivitas yang dilakukan pada siklus pertama yaitu siswa membuat peta konsep, kemudian mempresentasikan peta konsep tersebut. Selain itu, siswa diminta untuk menampilkan yel-yel kelompok yang memuat implementasi pembelajaran berbasis budaya, dan

menyajikan tentang makanan dan minuman tradisional Indonesia. Siklus kedua siswa membuat produk media pembelajaran kreatif. Selain itu, siswa diminta untuk menampilkan yel-yel kelompok yang memuat implementasi pembelajaran berbasis budaya, dan menyajikan materi tentang pergerakan nasional di bidang budaya tentang perkembangan kesenian tradisional Sunda. Pada siklus ketiga siswa membuat *scrapbook*. Selain itu, siswa diminta untuk menampilkan yel-yel kelompok yang memuat implementasi pembelajaran berbasis budaya, dan menyajikan materi tentang ramalan Jayabaya mengenai penjajahan Jepang di Indonesia.

4. Hasil implementasi pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS berjalan cukup baik dan terus meningkat dalam setiap siklusnya. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan hasil tugas diskusi kelompok pada setiap siklusnya. Begitu juga berdasarkan lembar observasi diskusi kelompok siswa terdapat peningkatan dalam setiap siklusnya.
5. Kendala kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS lebih banyak menitikberatkan pada keterbatasan waktu dengan keluasan materi yang banyak dan tugas yang lebih bervariasi. Selain itu, kendala yang dialami berupa belum terbiasanya siswa melakukan aktivitas belajar yang berbeda dari biasanya dan berada dalam satu kelompok dengan keberagaman karakter yang berbeda.

## **B. Implikasi**

Implikasi penelitian ini terhadap pembelajaran berbasis budaya setelah dilakukan dengan pembelajaran berbasis budaya sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang dalam hal meningkatkan kreativitas siswa terus meningkat di setiap siklusnya. Perencanaan yang telah dibuat dimulai dari siklus pertama yaitu siswa membuat peta konsep, kemudian mempresentasikan peta konsep tersebut. Selain itu, siswa diminta untuk menampilkan yel-yel kelompok yang memuat implementasi pembelajaran berbasis budaya, dan menyajikan tentang makanan dan minuman tradisional Indonesia. Siklus kedua siswa membuat produk media pembelajaran kreatif. Selain itu, siswa diminta untuk menampilkan yel-yel

kelompok yang memuat implementasi pembelajaran berbasis budaya, dan menyajikan materi tentang pergerakan nasional di bidang budaya tentang perkembangan kesenian tradisional Sunda. Pada siklus ketiga siswa membuat *scrapbook*. Selain itu, siswa diminta untuk menampilkan yel-yel kelompok yang memuat implementasi pembelajaran berbasis budaya, dan menyajikan materi tentang ramalan Jayabaya mengenai penjajahan Jepang di Indonesia.

Hal ini dapat menjadi contoh awal kepada yang lain dalam membiasakan siswa berkreaitivitas dalam pembelajaran IPS serta menjadikan sebuah pembelajaran yang menarik bagi guru kepada siswa. Adapun dalam pelaksanaannya dengan pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa. Namun, selain itu juga dapat menjadikan siswa lebih aktif dan merasa menyenangkan sehingga terciptanya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dalam hal ini tidak lepas dari adanya kendala, seperti halnya dalam kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS lebih banyak menitikberatkan pada keterbatasan waktu dengan keluasan materi yang banyak dan tugas yang lebih bervariasi. Selain itu, kendala yang dialami berupa belum terbiasanya siswa melakukan aktivitas belajar yang berbeda dari biasanya dan berada dalam satu kelompok dengan keberagaman karakter yang berbeda.

Upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi hal-hal diatas pada pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS, dapat mengetahui kendala apa saja yang telah dilakukan sehingga menjadikan standar agar kendala tersebut tidak terjadi lagi dan penelitian ini bisa dijadikan referensi dalam penerapan pembelajaran pada kegiatan di kelas lain.

### **C. Rekomendasi**

Dari hasil penelitian ini, sebagai bahan rekomendasi dengan mempertimbangkan hasil temuan baik di lapangan maupun secara teoritis, maka peneliti sampaikan saran-saran kepada pihak-pihak terkait atau yang akan melaksanakan penelitian sejenis untuk menjadi bahan rekomendasi sebagai berikut:

Rida Dwijulianti, 2019

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII D SMP Negeri 2 Lembang)**

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

1. Bagi pendidik yang akan mengimplementasikan pembelajaran berbasis budaya supaya lebih mengembangkan kebudayaan yang akan dibahas secara mendalam dan lebih teranalisis dengan baik. Sehingga, dapat meningkatkan profesional guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Bagi siswa, implelementasi pembelajaran berbasis budaya harus lebih ditingkatkan lagi. Adapun caranya dengan mengolah pembelajaran yang mengutamakan peningkatan kreativitas, sehingga siswa dapat tampil maksimal ketika menampilkan suatu kebudayaan tertentu. Selain itu, dapat melalui penyelesaian tugas yang tidak hanya berujung pada laporan tertulis saja, melainkan dalam bentuk pembelajaran yang bermakna (*meaningfull*) dengan memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman siswa.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi implementasi pembelajaran berbasis budaya, karena terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Pentingnya kreativitas siswa tentunya dapat memberikan manfaat untuk membangun karakter yang baik di dalam masyarakat.
4. Bagi peneliti selanjutnya, upaya mengimplementasikan pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dapat dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya dengan metode berbeda. Pengembangan ini dapat dilakukan dengan beberapa perbaikan dari penelitian sebelumnya, seperti mengembangkan kebudayaan secara detail dan substansi tugas yang lebih mengasah keterampilan siswa dalam meningkatkan kreativitasnya.