

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN, REKOMENDASI

Pada bab V ini berisikan simpulan terhadap penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VII-B SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung serta terdapat pula implikasi dan rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai masukan pihak sekolah, guru, siswa, dan juga bagi peneliti selanjutnya terkait dengan peningkatan kreativitas siswa melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* dalam pembelajaran IPS.

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis terhadap data yang diperoleh dari kegiatan pengamatan terhadap pembelajaran dengan meningkatkan kreativitas siswa melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* dalam pembelajaran IPS pada setiap siklusnya dan wawancara guru serta siswa dalam penelitian ini, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, perencanaan pembelajaran IPS dengan meningkatkan kreativitas siswa melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* sudah dalam kategori baik sesuai dengan pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti. Adapun pelaksanaannya dalam pengembangan materi dan tema yang harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa tidak mengalami kesulitan, selain itu harus menyesuaikan dengan KI dan KD yang berlaku sesuai dengan kurikulum 2013. Pada penyusunan RPP tindakan tentu berdasarkan pada peningkatan kreativitas siswa melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* dalam pembelajaran IPS. Peneliti juga menyusun rubrik penilaian kreativitas siswa melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* untuk menilai hasil pembelajaran IPS berbasis peningkatan kreativitas siswa melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox*.

Kedua, pelaksanaan dalam peningkatan kreativitas siswa melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* dalam pembelajaran IPS yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini terdiri dari 3 siklus, setiap siklusnya terdiri dari 2 tindakan. Dalam artian, penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Pada pelaksanaannya penerapan pembelajaran kreativitas siswa melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* sudah baik dalam

tindakan setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada tindakan pertama di dalam setiap siklus, siswa menerima materi dengan metode ceramah yang dilakukan oleh guru dan dibantu dengan media *power point*. Selanjutnya siswa duduk dengan kelompoknya masing-masing yang sebelumnya sudah ditentukan oleh peneliti. Siswa berdiskusi terkait konsep dan rencana untuk pembuatan media *scrapbox*. Siswa berdiskusi menentukan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan *scrapbox* sesuai materi yang sudah ditentukan. Diakhir pembelajaran, peneliti meminta semua kelompok untuk membuat sebagian tugas pembuatan media *scrapbox* di rumah yang selanjutnya diselesaikan di sekolah pada pertemuan berikutnya. Kemudian pada tindakan kedua, siswa diminta untuk membuat atau menyelesaikan media *scrapbox* berdasarkan rencana dan konsep mereka buat pada tindakan pertama. Setelah semua kelompok selesai membuat media *scrapbox* sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan, setiap kelompok secara bergantian mempresentasikan produk yang sudah dibuat. Selanjutnya siswa diminta untuk mengisi kuis. Pada siklus 1 dan 3, kuis yang digunakan berupa *wordsquare*. Sedangkan untuk siklus 2, kuis yang digunakan yaitu berupa teka teki silang. Hal ini dilakukan sebagai bahan evaluasi tertulis untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi yang sudah dipelajari. Dalam proses pembuatan media *scrapbox*, peneliti melakukan observasi penilaian kreativitas dan penilaian hasil media *scrapbox* berdasarkan penilaian yang sudah peneliti rancang sebelumnya.

Ketiga, hasil pengamatan dan penilaian mengenai peningkatan kreativitas siswa melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* dalam pembelajaran IPS sudah dikatakan baik. Hal ini terlihat dari data yang diperoleh rata-rata kreativitas dan hasil produk berupa media *scrapbox* pada siklus pertama masih dalam kategori cukup. Kemudian terjadi peningkatan pada siklus kedua, sebagian kelompok masih dalam kategori cukup, namun terjadi peningkatan yang signifikan dan sebagian kelompok sudah dalam kategori baik dengan presentase yang masih rendah. Kemudian pada siklus ketiga, terjadi peningkatan pada setiap kelompok sehingga sudah dikategorikan baik. Hal tersebut tidak terlepas dari kegiatan refleksi disetiap siklusnya dan peneliti meminimalisir kekurangan yang ada pada siklus sebelumnya.

Esya Sita Dewi, 2019

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEDIA SCRAPBOX DALAM PEMBELAJARAN IPS (Penelitian Tindakan Kelas Siswa Kelas VII-B SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung)**

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

Keempat, upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang dihadapi oleh siswa pada proses peningkatan kreativitas siswa melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* dalam pembelajaran IPS. Adapun kendala yang dihadapi pada siklus I yaitu siswa masih kebingungan dalam membuat media *scrapbox* terutama dalam membuat kotak dan pengemasan materinya. Hal ini dikarenakan permulaan awal pertama kali mereka membuat media *scrapbox*, sehingga hasilnya masih kurang maksimal dan kekurangan waktu. Selain itu, kendala lainnya seperti kurangnya kesiapan siswa dalam menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk pembuatan media *scrapbox* sehingga harus membeli terlebih dahulu dan memakan banyak waktu ditambah waktu yang tersedia hanya sedikit. Pada siklus II, siswa sudah mulai terampil dalam pembuatan media *scrapbox*, namun masih saja ada beberapa kelompok yang belum selesai pada waktunya. Pada siklus ketiga, sudah mampu terampil sehingga menunjukkan kreativitas yang baik dalam pembuatan media *scrapbox* dalam pembelajaran IPS.

### **B. Implikasi**

Implikasi penelitian ini terhadap pembelajaran IPS, setelah dilakukan pembelajaran dengan penggunaan model *project based learning* dengan media *scrapbox* untuk meningkatkan kreativitas siswa sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang dalam hal meningkatkan kreativitas siswa terus meningkat disetiap siklusnya. Perencanaan yang sudah dibuat seperti perencanaan pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui model *project based learning scrapbox*. Hal ini dapat menjadi contoh awal kepada yang lain dalam membiasakan siswa berkreasi dalam pembelajaran IPS serta menjadikan pembelajaran yang menarik bagi guru kepada siswanya.

Adapun dalam pelaksanaannya, dengan menggunakan model *project based learning* dengan media *scrapbox* dalam pembelajaran IPS, dapat membuat siswa aktif dan menyenangkan sehingga terciptanya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu juga, dapat melatih kerjasama antar siswa untuk berinteraksi dengan manusia lainnya.

Dalam hal ini tidak lepas dari kendala seperti halnya dalam proses pembuatan media *scrapbox*, yakni mengenai pengaturan waktu yang

menyesuaikan dengan jam mata pelajaran yang berlaku. Peneliti dalam hal meminimalisir ini dengan cara meminta siswa untuk mengerjakan sebagian di rumah. Selain itu, ketika proses pembuatan media *scrapbox* di sekolah, peneliti selalu mengingatkan mengenai sisa waktu yang ada. Selain itu juga, kendala lain muncul dari kesiapan siswa dalam hal menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan media *scrapbox* dengan alasan lupa dan ketinggalan. Selain itu, kendala lainnya muncul dalam hal pengemasan materi supaya lebih menarik. Namun, seiring dengan berjalannya waktu, siswa sudah mampu berkreasi sesuai dengan konsep yang mereka buat.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi hal-hal di atas pada proses peningkatan kreativitas siswa melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* dalam pembelajaran IPS, dapat mengetahui kendala apa saja yang telah dialami sehingga menjadikan standar agar kendala tidak terjadi lagi dan penelitian ini bias dijadikan referensi dalam penerapan pembelajaran pada kegiatan pembelajaran di kelas lain.

### C. Rekomendasi

Berdasarkan simpulan di atas, pada penelitian peningkatan kreativitas siswa melalui model *project based learning* dengan media *scrapbox* dalam pembelajaran IPS di kelas VII-B SMP Laboratorium Percontohan UPI Bandung, maka bagian ini ada beberapa rekomendasi dari peneliti kepada pihak-pihak terkait sebagaiberikut:

1. Pihak sekolah, peningkatan kreativitas siswa akan terasa sulit dilaksanakan apabila dalam pembelajaran tersebut tidak menggunakan media pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembuatannya, dikarenakan kreativitas siswa dapat dilihat salah satunya dari aspek produk. Produk disini dapat berupa media pembelajaran yang dibuat oleh siswa. Dalam proses pembuatan produk tersebut akan terlihat kreativitas siswa. Selain itu ada pembiasaan untuk terampil. Hal ini didasari oleh kurikulum 2013 yang di dalamnya mencakup 18 nilai karakter yaitu salah satunya kreatif. Adapun dalam penelitian ini, proses kreatif yang diwujudkan yaitu dalam penggunaan model *project based learning* dengan

media *scrapbox* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Pihak guru, khususnya kepada guru-guru mata pelajaran IPS diharapkan dapat menggunakan model *project based learning* dengan media *scrapbox* dalam pembelajaran IPS yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu juga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan antusias siswa dalam belajar. Hal ini karena siswa beranggapan bahwa materi IPS sangat penuh dengan hafalan dan membuat siswa merasa jenuh. Hal tersebut dapat diatasi dengan menggunakan model *project based learning* dengan media *scrapbox* dalam pembelajaran IPS.
3. Peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Selain itu, masih banyak manfaat dari penggunaan model *project based learning* dengan media *scrapbox* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Oleh Karena itu, bagi peneliti selanjutnya dapat lebih menggali lagi manfaat dari penggunaan model *project based learning* dengan media *scrapbox* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS seperti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa.